DAYS GONE · **MORTAL KOMBAT 11** · SHENMUE III · **RAGE 2**

EDGE®

EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO

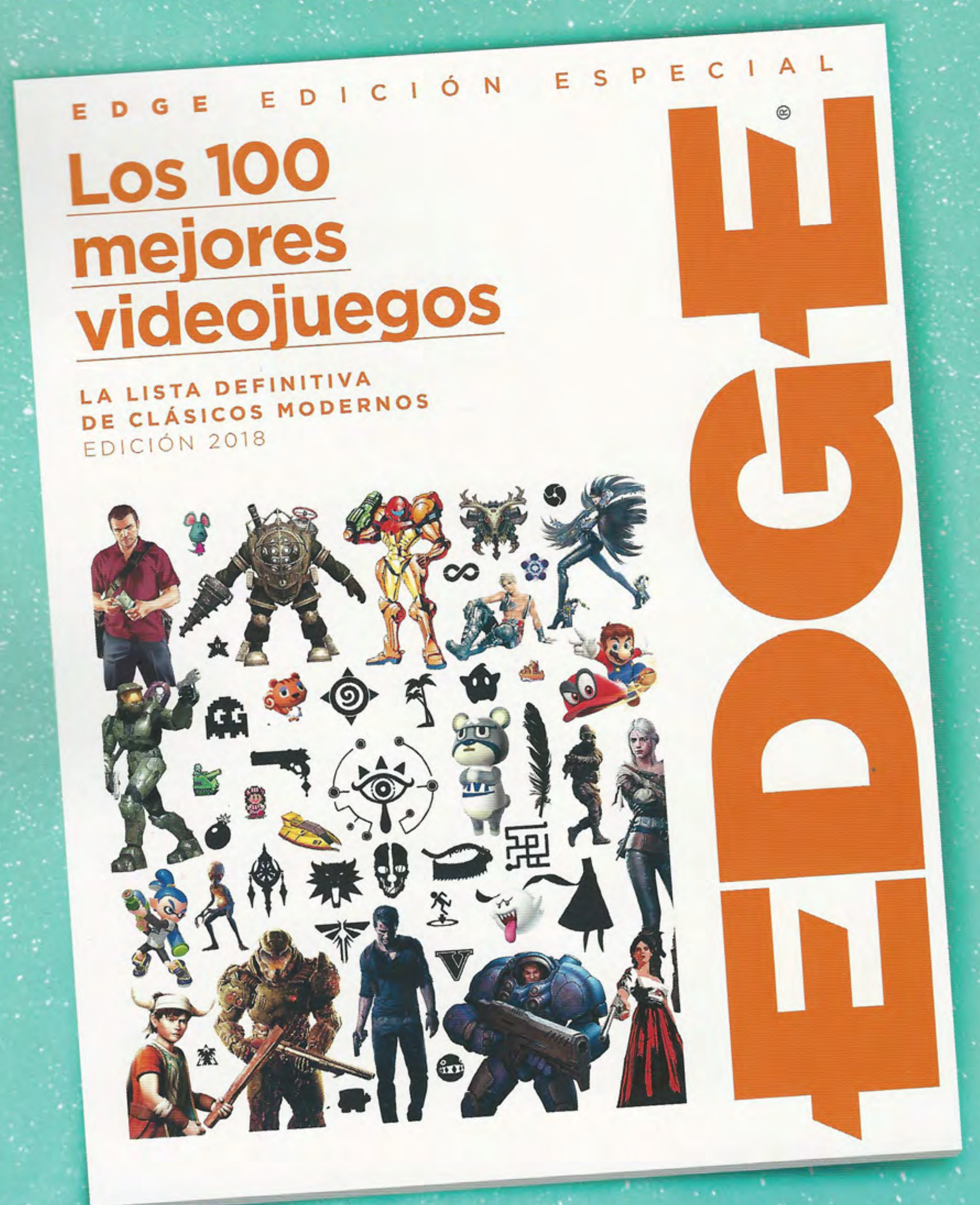


THE WALKING DEAD

EL CIERRE DE LA SAGA QUE CAMBIÓ LA NARRATIVA INTERACTIVA PARA SIEMPRE

5,95 EUROS
#10
ABRIL/MAYO 19

¡LA GUÍA ESPECIAL QUE ESTABAS ESPERANDO!



¡YA A LA VENTA!

Síguenos en Twitter (@RevistaEDGEes) y Facebook (revistaedge) para conocer todos los detalles



EDGE

REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @judittur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Pep González @bizarduno - Alba Valle @avalgar2 - Transcreat Solutions @Transcreat - Eva Cid @evcdmr - Chuso Montero @ChusoMMontero - Tonio L. Alarcón @ toniolalarcon - Yago López @YagoLopez - Diego González @Diegonzalez86- Judith Dugo @jdugo - Jaime San Simón @eslinchis - Tomás Crespo @ tomaszcrespo - Marc Vilajosana @MarcVilajosana -

PUBLICIDAD
YOLANDA GARCÍA Tel. 972757411 - E-mail: ygarcia@panini.es

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com - www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Vallespí, 20 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 - www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 2/2019
IMPRESO EN ESPAÑA

EDGE es una licencia de Future Publishing Ltd.





Gracias por este viaje

Es duro escribir estas palabras, pero EDGE no tendrá más números en España a partir de este décimo. El papel en 2019 te pone entre la espada y la pared, y los esfuerzos por sacar el proyecto adelante se han agotado. Era algo ciertamente inevitable. ¿Un revista en papel? ¿De videojuegos? ¿Sin pósteres o regalos, con esa calidad de materiales y a la mitad de precio que su homónima británica, a la que pagáis una licencia? Todo estaba en nuestra contra, pero aun así quisimos intentarlo, y nos enorgullecemos por este viaje de casi dos años, un viaje en el que hemos disfrutado de la crítica de videojuegos y de poder llevarte a ti, lector, reflexiones tanto propias como de la revista inglesa, textos tan inaccesibles en ocasiones como tremendamente valiosos y únicos. Hemos entrevistado a las personalidades más importantes de la industria, visitado tanto estudios con mayor bagaje como nóveles prometedores (nacionales e internacionales) y elaborado reportajes desde ángulos que nunca creíamos posibles.

Además, hemos podido contar con muchas de las firmas que queríamos que impregnaran las páginas de EDGE, plumas con verdadero sentido crítico cuya lectura despierta interés y debates absolutamente necesarios en el medio en el que estamos. Javier, Ferran, Víctor, Pep, Marta, Laura, Eva, Roc, José... a todos ellos les agradecemos su predisposición y buen hacer. Pero especialmente a Fran Pinto, «Pinjed», quien nos dejó hace poco y para el que va dedicado este número al completo, y desde luego todo el trabajo que ha hecho y hará quien escribe estas tristes líneas. Tu labor ha sido la mejor referencia posible, y a toda una generación le has señalado el verdadero camino hacia una crítica de videojuegos más valiosa y responsable. Allí donde estés, y siempre con el buen ánimo que te caracterizaba: gracias, de veras.

Lamentablemente, es muy complicado sobrevivir en papel sin apenas ingresos publicitarios, y el sentido crítico de EDGE siempre ha jugado en contra. Hemos cometido errores y hemos escuchado peticiones y consejos. Hemos hecho todo lo posible por sacar esto adelante, por lucharlo, y estamos satisfechos por nuestro trabajo y a la vez apenados por no poder seguir mejorando y aprendiendo. Esto no es un adiós, sino un volveremos a vernos, ya que nuevos proyectos están a la espera.

Pero hoy no te habla un editorial. Te habla toda la gente detrás de este maravilloso trayecto. Te hablan José Óscar, Noelia, Sergio, Laia, Marina, Judit, Rafel, Edgar, Marcos, Irene, Cris, María, Alba, Ana, Chuso, Tonio, Yago, Diego, Judith, Jaime, Tomás, Marc... y todos quienes han aportado su granito de arena. A ti, querido lector, gracias por confiar en nosotros. Gracias infinitas. Siempre quisimos darte lo mejor que tuvimos, y nos vamos con el mismo mensaje que el día que llegamos: EDGE es para coleccionar, y hoy, diez números y un libro más tarde, lo es más que nunca. Allí, sobre esas páginas, descansa ya tranquilo todo ese trabajo, tan nuestro como tuyo. Gracias por este viaje.



juegos secciones

Hype

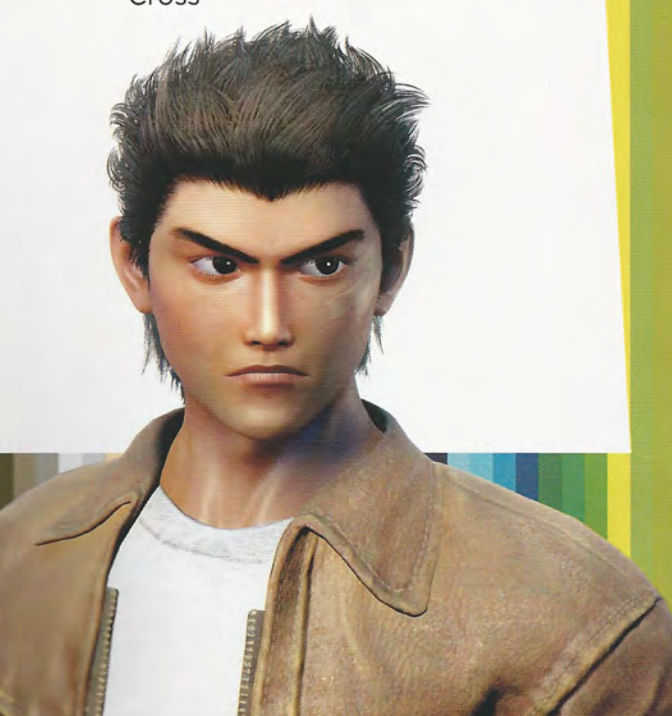
Play

Opinión

Reportajes









Pixel Perfect

Agradecido y emocionado

JAVIER RODRÍGUEZ





















No se puede decir tampoco que nos pille por sorpresa. Cuando comenzó esta nueva andadura de EDGE en España, y se me ofreció ser parte de ella, fui de los primeros en pensar que era un suicidio, dado el panorama editorial no solo en este nuestro sector, sino en prácticamente todos. Ya sabéis: ya no se leen revistas, los jugadores están en otro lado y se informan por otros medios, y ahora lo que se llevan son las redes, los *youtubers*, los *streamers* y demás. Nadie se para un momento a coger un buen producto como este entre las manos y leer interesantes artículos escritos por profesionales internacionales, entrevistas en profundidad con quienes hacen que el mundo de los videojuegos evolucione, opiniones de quienes llevan toda la vida haciendo, vendiendo o promocionando juegos, y exclusivas que no se explican en unos pocos caracteres.

Y eso es cierto, pero creo que no del todo. Yo pensé entonces que en realidad una cosa no quita la otra. Que no es excluyente, y que es fantástico que existan todas las opciones. A mí, además de los videojuegos y otras muchas cosas, me apasiona la música y colecciono discos desde que tengo uso de razón. Y me hace mucha gracia cuando dicen que «se vuelven a vender vinilos porque se ha puedo de moda» porque yo nunca he dejado de comprarlos. Pero eso no quita para que también compre música en formato digital, o la disfrute en *streaming* a través de una plataforma de pago. Más opciones. Y los videojuegos, que cada vez son una opción de ocio más madura, también exhiben esa diversidad de opciones con más frecuencia: de solo poder jugar en salones recreativos hemos pasado a la ubicuidad de las consolas en el salón, las portátiles y por supuesto los móviles. ¿Una partida rápida? Probablemente con el móvil. ¿Una intensa sesión de juego con tu grupo de amigos en línea? Seguramente en el PC o en la consola.

> Parece que no hemos sido los suficientes para mantener viva esta publicación con el estándar de calidad a la altura del prestigio de su cabecera. O quizá no hemos sabido, o no hemos contado con los medios necesarios para transmitir ese entusiasmo

Y por eso pensé que sí, que para una información rápida y estar al día del sector, con las redes sociales bastaba; que para conocer la opinión acerca de cualquier detalle de tu juego favorito estaban los *youtubers* especializados, pero ¿y cuando tienes un ratito para, sentado en el salón de tu casa, en la biblioteca entre examen y examen o en el autobús de camino a clase o al curro, y te apetece relajarte y ojear y leer un producto de calidad, con un esmerado diseño, lleno de contenido y encima con el prestigio de EDGE? Sí, pensé que merecía la pena el esfuerzo y la dedicación de todos los que han hecho posible hasta ahora que la revista estuviera en el quiosco o la tienda *online* y se comentara además en las redes sociales con el entusiasmo con el que se ha hecho.

Pero parece que no hemos sido muchos lo que pensábamos de esa manera. O al menos, no los suficientes para mantener viva esta publicación con el estándar de calidad a la altura del prestigio de su cabecera. O quizá no hemos sabido, o no hemos contado con los medios necesarios para transmitir ese entusiasmo tanto a los posibles lectores como a los responsables de publicidad de las compañías que podían haber apoyado este proyecto para dirigirse a un jugador más exigente.

En cualquier caso, mis últimas líneas en esta revista van a ir dedicadas a ti que estás sosteniendo esta revista en tus manos leyéndome: gracias, muchas gracias por apostar por EDGE. Guarda muy bien estos diez números porque son ya historia de los videojuegos en nuestro país. Hasta siempre. ■

First Personal Shot

Niveles de conversación



EVA CID



Los videojuegos, como toda forma de arte, como cualquier producto o conversación cultural, no están exentos de ideología. No hay obra sin autor ni autor sin contexto. La ideología, por su parte, es un conjunto de ideas y creencias colectivas, compatibles entre sí, que apelan a la conducta social de las personas. Se trata de un componente altamente emocional y subjetivo del que no podemos escabullirnos tan fácilmente, y que está continuamente mediando nuestras experiencias. También cuando jugamos a videojuegos.

Los videojuegos, como arte procedente de un autor y de un contexto, tienen siempre un componente ideológico que será más o menos evidente, que tirará más hacia un lado o hacia el otro. Además, como expresión viva que necesita de un interlocutor (el jugador) para poder realizarse, ese componente ideológico puede percibirse con diferente forma e intensidad, o no percibirse en absoluto. En otras palabras, los videojuegos pueden significar cosas diferentes para cada persona.

Me gusta pensar en los videojuegos como una conversación. Como en toda conversación, el proceso comunicativo está sujeto a una serie de claves, unas más transparentes y fáciles de decodificar que otras. Del mismo modo que en una conversación se realiza un intercambio de información verbal (lo que decimos) y no verbal (entonación, gestos, miradas, postura), los videojuegos nos cuentan cosas mediante canales diferentes, como pueden ser las mecánicas, los recursos visuales, la historia, el trasfondo o los temas que se abordan. Del mismo modo que esa información no verbal, esos gestos y esas miradas, tienen un poder comunicativo enorme con capacidad para matizar, enfatizar o incluso contradecir lo que se verbaliza directamente, el mensaje de un videojuego puede llegarnos matizado, desviado o deformado en función de a qué aspectos prestamos atención y cuáles ignoramos, pero también en función de nuestra propia disposición, de nuestra subjetividad.

> El acto de jugar y de interpretar lo que se juega es un proceso vivo, abierto, que puede transcurrir de diferentes formas y puede adquirir significados diversos

Si tenemos en mente esta analogía, la del juego como conversación, no es difícil identificar que el acto de jugar y de interpretar lo que se juega es un proceso vivo, abierto, que puede transcurrir de diferentes formas y puede adquirir significados diversos. Las cosas que nos cuenta un videojuego (o cualquier otra obra de arte) no son universales ni definitivas, sino que es un proceso de interpretación y reinterpretación constante. Jugar, en este caso, es un proceso interactivo en el que nuestras experiencias previas, nuestros pensamientos y expectativas están mediando continuamente en la configuración de la experiencia. Precisamente por tratarse de un proceso dinámico, subjetivo y en constante construcción, es imposible establecer verdades absolutas o conclusiones definitivas.

Después de décadas de aislamiento, de cierto halo de marginalidad y de una tendencia clara a la cerrazón ideológica, el videojuego como conversación y la conversación sobre videojuegos se tornan necesidades para que el medio siga creciendo. Necesitamos comunicación y necesitamos que voces diferentes coexistan, ya sea en el ámbito de la crítica o en el de la comunidad de jugadores (de la que también formamos parte). Necesitamos crítica combativa que cuestione la visión hegemónica, reinterpretación de los clásicos, perspectivas que alumbren desde los márgenes. Todas las voces suman. Solo así se aprende. Solo así se crece. ■

Octavi Navarro, de ilustrador a hombre orquesta en el desarrollo del *pixel art*

Texto: Marina Amores

Octavi Navarro descubrió los videojuegos con un Commodore 64. Sabía desde muy pequeño que lo que para muchos era un pasatiempo, para él iba a ser algo muy importante. Lo que nunca llegó a imaginarse, ni siquiera de adulto, es que no solo podrían convertirse en su profesión, sino que le iban a permitir trabajar codo con codo junto a sus ídolos.

«Con la aparición de las aventuras gráficas, especialmente las de LucasArts, supe que los videojuegos iban a ser una gran influencia para mí», se presenta Octavi. «Creo que mi primera aventura gráfica fue *Indiana Jones y la Última Cruzada* y, al poco tiempo, apareció *Monkey Island*, que para mí ya lo cambió todo», explica, remarcando el antes y el después que marcó la saga de Ron Gilbert en el género. «Fue con esos juegos cuando empecé a fijarme en la parte visual, en la gran calidad artística que tenían, en las animaciones... y más adelante pasé entonces a hacer mis propios dibujos con el ordenador», continúa, explicando sus inicios en el *pixel art*.



Su formación artística a posteriori no vino tanto influenciada por los videojuegos, sino más bien por el ambiente familiar. «Mis padres desde pequeño me apuntaban a clases de arte porque estaban un poco obsesionados con que tenía que ser artista», comenta entre risas, explicando que «probablemente habría valido más para ser ingeniero o informático». A Octavi siempre le había gustado el arte y, aun con una gran formación académica como artista bajo el brazo, no se planteó hasta hace poco que esa vertiente pudiera profesionalizarla dentro del videojuego, *pixel art* mediante. Tras estudiar diseño gráfico pasó por varios empleos, primero en una empresa como diseñador, y posteriormente como ilustrador de varias editoriales hasta que, en 2014, quiso probar algo diferente.

«Llegó un punto en el que entendí que el *pixel art* juntaba las dos cosas que más me gustaban, que era el mundo de los videojuegos y el arte, y fue así como empecé mi proyecto personal de ilustraciones bajo el nombre de "Pixels Huh"», explica el artista. Una colección de escenas que, no en vano, llamaron la atención de Ron Gilbert justo cuando se encontraba arrancando el desarrollo de *Thimbleweed Park* junto a Gary Winnick. «Fue en septiembre de 2015 cuando contactó conmigo para preguntarme si quería unirme al equipo y, evidentemente, ni me lo pensé», relata.

«Fueron dos años de desarrollo donde aprendí un montón, especialmente de Mark Ferrari, que era con quien trabajaba codo a codo», explica sobre su gran debut en *Thimbleweed Park*. Una formación hasta el momento autodidacta en *pixel art* que pudo perfeccionar en la práctica junto a uno de los referentes del sector. «[Mark Ferrari] me enseñó muchísimo de lo que se considera el buen *pixel art*, de teoría del color, de las luces y sombras...», afirma, añadiendo el reto que supuso adaptar los diferentes estilos de ambos para el juego. *Thimbleweed Park* no solo supuso un gran debut para Octavi como artista de videojuegos, sino que también le permitió adentrarse por primera vez en el mundo de la animación, otra disciplina que ha descubierto que tampoco se le da nada mal.

Tras debutar en el mundo del videojuego por la puerta grande, las ofertas tras *Thimbleweed Park* no fueron pocas, como cabía esperar. «Concretamente me llamó la atención el proyecto de *The Curious Expedition*; es un juego que yo ya había descubierto hacía un tiempo y que me gustaba mucho», explica Navarro. «Así que cuando contactaron conmigo enseguida me puse de acuerdo con los creadores y empezamos a trabajar en un DLC que sacaron; les ayudé con algunas ilustraciones y la verdad es que fue muy divertido», comenta.

Tras *The Curious Expedition* llegó Luca Redwood (*You Must Build a Boat, 10000000*) a la vida de Octavi para materializar *Photographs*, el nuevo título del conocido desarrollador *indie* que no tardará en estrenarse. «Es un juego de puzles con un toque narrativo y que está quedando muy chulo, la verdad», adelanta Navarro.

Si bien su proyecto personal de "Pixels Huh" fue la catapulta directa al éxito y a la profesionalización en la industria, Navarro no ha dejado desde entonces de crear por su cuenta. Paralelamente a los proyectos comerciales, y tras todo lo aprendido en *Thimbleweed Park*, Octavi Navarro comenzó su andadura como hombre orquesta haciendo sus propias microaventuras gráficas. «Llegar al final del desarrollo de *Thimbleweed Park* fue un poco un drama para mí, porque fueron dos años muy intensos y muy divertidos, así que me dio mucha pena que aquello se acabara», relata el artista. «Fue cuando me planteé que quería continuar con esto y hacer mi propia aventura gráfica», continúa, explicando cómo inicialmente empezó escribiendo una aventura larga de varias horas de duración. «Me di cuenta de que era una locura porque, además de que era un proyecto demasiado grande para ser el primero, quería hacerlo comer-

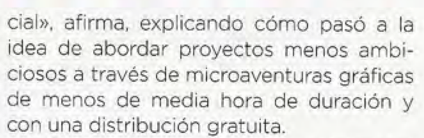

© OCTAVI
NAVARRO















cial», afirma, explicando cómo pasó a la idea de abordar proyectos menos ambiciosos a través de microaventuras gráficas de menos de media hora de duración y con una distribución gratuita.

«Gracias a plataformas como Unity, que no te exigen muchos conocimientos de programación, pude llevarlo a cabo y la verdad es que me ha ido muy bien y he aprendido mucho con las tres pequeñas aventuras gráficas que he podido hacer hasta la fecha», confiesa. *Midnight Scenes: The Highway* fue el debut como desarrollador en solitario en 2017 donde aúna su amor por las aventuras gráficas y su fascinación por *La Dimensión Desconocida (The Twilight Zone)*, que inspira no solo la estética sesentera en blanco y negro, sino también los elementos paranormales. «Esa virtud que tiene la serie de los sesenta de ser tan escalofriante sin mostrar nada quería traspasarla a este juego, hacer que no fuera especialmente terrorífico, pero sí darle ese toque espeluznante», explica, sobre su principal fuente de inspiración.

Tras el primer capítulo de *Midnight Scenes* llega en 2018 *The Librarian*, la segunda microaventura gráfica donde, aunque abandona el monocromatismo, sigue conservando esa esencia paranormal, así como la ausencia total de diálogos. «Quería hacer estos juegos en el menor tiempo posible y, como el inglés no es mi primer idioma, necesitaba ayuda de terceras personas», explica sobre la decisión de prescindir de esta parte textual, añadiendo que «quería centrarme en hacer un juego que explicara la historia a nivel visual».

«En sí me pareció todo un reto», concluye el artista, sin olvidarse del otro gran quebradero de cabeza con *The Librarian*: la inclusión del 3D en los escenarios. «Fue la peor idea que tuve porque fue un infierno», afirma entre risas. «Se me ocurrió hacer una estética similar a un diorama, que tuviera una cierta profundidad, y aunque era todo 2D, tenía un poco de efecto 3D con el movimiento de la cámara», continúa. «Fue interesante porque pude jugar con efectos de luz y cosas así, que con el 2D es mucho más complicado, pero al mismo tiempo fue un montón de trabajo y realmente me metí en un lío haciendo esto, porque tardé mucho más en acabar el juego de lo que tenía planeado», explica.

La tercera aventura, *Midnight Scenes: The Goodbye Note*, vuelve al blanco y negro con la novedad de estar cargada de diálogo y texto. «Cuando empecé a pensar en la idea de la historia de este segundo episodio, me di cuenta de que lo que quería contar requería de diálogo», justifica Octavi. «Me lo tomé como otro reto, porque de escribir sí que no tenía ni idea, aunque había tomado clases de narrativa y me pareció interesante hacer mi propio guion», continúa. Con la ayuda de Lauren Davidson, encargada de diálogos en *Thimbleweed Park*, Navarro pudo afrontar este nuevo desafío para presentar una nueva microaventura totalmente narrativa.

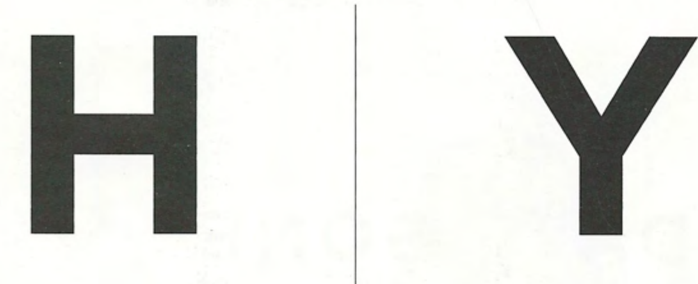
Aparte del apartado gráfico, de la narrativa y de la programación, también se encarga del apartado sonoro de sus propias pequeñas aventuras gráficas. «Desde muy pequeño, además de ir a clases de arte, también me apuntaban a clases de música, así que también tengo una base musical», cuenta entre risas. «Me hacía gracia hacerlo absolutamente todo y lo único que no he hecho yo son los efectos sonoros, que están sacados de una web», concreta.

Además de cortas, las aventuras gráficas de Navarro son también gratuitas y están disponibles a través de la plataforma Itch.io. «Es triste, pero el objetivo es que lo juegue alguien, porque la verdad es que hoy en día la situación del juego *indie* está muy mal», reconoce el artista. «Comercializar un juego es casi una garantía de que vas a caer en el olvido», reflexiona, explicando cómo llegó a la conclusión de que, siendo pequeños juegos los que él mismo está haciendo también para aprender, era mejor ponerlos gratuitos para asegurarse, en cierta manera, que los juegue el público. «Además, la plataforma [Itch.io] te permite que la gente haga donaciones o, en mi caso, si la gente quiere un extra, a cambio de cinco dólares pueden bajarse el libro de arte del juego, así que he descubierto que así casi puedes comercializarlo mejor que si pusiera un precio», confiesa.

«Se da esta circunstancia extraña de que parece que, si es gratis, a la gente le apetece más poner dinero, es como si sintieran que forman más parte de eso», comenta sobre el tema. «No sé bien cuál es la explicación, pero me está funcionando bastante bien así», reconoce. A diferencia de muchos títulos *indies* que eligen una estética retro principalmente por tema de recursos, Octavi habla del *pixel art* como una elección estética totalmente deliberada y que nace ante todo de la nostalgia y de su amor por las aventuras gráficas. «Por otro lado, me parece interesante el *pixel art* como medio artístico precisamente porque el hecho de tener que representar cosas muy detalladas como expresiones u objetos con unos píxeles gordos te obliga a tener este sentido de abstracción que creo que es muy interesante», reflexiona.

Sobre el presente más inmediato, Navarro explica que está encarando la parte final de *Photographs* –donde ha llevado a cabo todo el apartado artístico–, mientras negocia algún otro proyecto, aunque nada que pueda confirmar. «Este año me apetece tomármelo todo con calma porque en estos dos últimos me he metido mucha presión a mí mismo y al final me ha acabado pasando factura», reconoce el artista. Mirando al futuro, nos comenta que, si todo va bien, veremos el tercer episodio de *Midnight Scenes* para Halloween de 2019. ■

#10



P



EN NUESTRO PUNTO DE MIRA

Desarrollador Bend Studio
Editor SIE
Formato PS4
Origen EE. UU.
Lanzamiento 26 de abril

DAYS GONE

De engendros y moteros

Por Sergio Bustos



PlayStation confía plenamente en *Days Gone*. Desde el departamento de marketing hacen el trabajo que deben hacer: vestir al título de Bend Studio con el traje de los mayores. Y en cuanto a tiempos de desarrollo –casi seis años, nos dicen–, queda claro que puede serlo, pero si hay algo que puede perjudicarle es precisamente esperar de él un resultado similar al que esperaríamos de algo con el sello de Naughty Dog o Santa Monica. «Deacon St. John es la nueva estrella de PlayStation», bromea con nosotros el director creativo **John Garvin**, para después insistir en un discurso más prudente y lógico. «Mi productor me está mirando mal por haber dicho eso. [...] Obviamente estoy bromeando; sentiremos que hemos tenido éxito si acaban nombrándonos al lado de grandes títulos como *God of War* o *Marvel's Spider-Man*». No tiene por qué bromear, puesto que ya tienen ejemplos en casa que podrían convertirse en referencias para este rodado equipo de Oregón. Guerrilla dio un salto cualitativo con *Horizon Zero Dawn* y, sin ir más lejos, Insomniac –aunque no sea un estudio propio de Sony– ha sabido alcanzar madurez dotando al *Spider-Man* de los videojuegos de una historia y unas mecánicas a la altura.

En las tres horas a las que accedimos de un código previo cercano al del lanzamiento, se deja entrever que sí, que el objetivo es intentar jugar en la misma liga que sus compañeros. «A diferencia del cine u otros medios, en los videojuegos pasamos muchísimo tiempo junto al personaje principal, y eso nos resulta esencial a la hora de poner énfasis en la narrativa», comenta Garvin, que insiste en destacar el trabajo que hay detrás del protagonista. «Lo que tienen en común todos los juegos *first party* de PlayStation es que comparten corazón», añade. Con los primeros avances, Deacon nos pareció un avatar genérico y sin el suficiente carisma, marcado de por vida con el eslogan de «debo ser un motero chulesco y extravagante, pero con corazoncito para gustar a la chavalería».

Y algo de eso hay en el título, porque los *Rippers*, humanos sectarios y locos que están del lado de los engendros (los zombis que Garvin no quiere denominar zombis), no podrían atestiguarlo mejor: llevan escrito en la frente RIP y se imprimen mensajes por todo el cuerpo con cicatrices; algo así como el Joker de Jared Leto, con carcajadas tatuadas en el pecho. Pero con las manos en harina se ve claramente el intento de construir unas relaciones alrededor del protagonista, una intención de dotarle de unos conflictos y unas inquietudes que no sabemos si se desarrollarán mejor o peor, pero desde luego tienen ese aroma de videojuego narrativo tan propio de PlayStation en esta generación.

Tras una introducción emotiva –que nos ayuda a constatar que el trabajo en el doblaje esta vez no roza una nota tan alta, llegando a desmerecer las voces originales y obligándonos a cambiar la opción en los ajustes–, saltamos un par de años en el tiempo para situarnos y aprender las principales mecánicas. No deja de sorprendernos lo pulido que está a la hora de manejar el personaje, y en general el buen acabado en cuanto a control. *Days Gone* es un juego en el que no te mueves mal, no se conduce mal, no se dispara mal y no se gestiona mal ninguna herramienta. Hasta en los menús han sacado partido a PlayStation, porque si bien existen cosas que creíamos ya superadas como los tiempos de carga entre cine-



John Garvin se inició en la industria de los videojuegos en 1990, escribiendo y dirigiendo juegos para Dynamix y Sierra On-line. Con 22 años de carrera a sus espaldas, es hoy el director creativo y escritor de *Days Gone*, y ha ejercido la misma labor previamente en la serie *Syphon Filter*, en *Resistance Retribution* y *Uncharted: El Abismo de Oro*.



máticas, aprovechan el panel táctil del DualShock 4 para facilitar el desplazamiento. Deslizando hacia arriba, abajo, izquierda o derecha navegaremos rápidamente rumbo a la opción que más nos interese visitar, ya sea el mapa, las habilidades, la historia o el inventario. Bend ha logrado el punto de equilibrio en cada apartado, y es un detalle que sin duda agradecemos.

Su mundo se va descubriendo ante nosotros, y aunque al principio se abusa de los bosques y lo montañoso, nos prometen escenarios más variados de lo que en un inicio esperaríamos. Desde valles frondosos, ríos y cataratas hasta zonas desérticas e incluso cuevas de lava. «*Days Gone* transcurre en el Pacífico Noroeste de los Estados Unidos», comenta John. «Es justo lo que los miembros del estudio vemos cuando salimos a la calle, y no lo escogimos porque vivamos nosotros allí, si no debido a su climatología tan dura y variada. Es un lugar muy compacto: a veinte minutos en moto en una dirección estás en un desierto, a veinte minutos en otra estás en montañas cubiertas de nieve, y a veinte en otra, llegas a un bosque lluvioso. Es casi como estar en un parque temático». Nos queda claro que diversidad no va a faltar, aunque no sabemos si se conectarán bien todas las zonas, porque nuestra prueba salta del inicio hasta una partida de unas cuantas horas más tarde, ya en una zona más árida, donde el ▸



código (jugado en PlayStation 4 Pro) no funciona tan bien y adolece de *popping*.

Sin embargo, el mundo abierto de *Days Gone* es impactante. El ciclo de día y noche y la situación meteorológica influye en cada partida. Como siempre, cuando se ponga el sol la cosa estará más cruda, pero a su vez nos ayudará la falta de luz para pasar desapercibido ante los engendros. La lluvia nos perjudicará a la hora de escuchar enemigos, pero a su vez ayuda a ocultar nuestros pasos. Disponemos además de diferentes campamentos que desbloqueamos una vez avanzamos en la historia. Allí enviaremos a gente desamparada que nos encontremos en apuros, aparte de poder visitar diferentes puestos para prepararnos lo mejor posible. Existen cobradores de recompensas que nos pagarán por llevarles orejas de engendros, así como cocinas para entregar plantas que recolectemos o carne animal que extraigamos de cazar. Hay comerciantes a los que comprar armas, accesorios y munición, y también mecánicos para evolucionar tu moto e ir añadiéndole mejoras. Todo ello se paga, cobra y mide en términos de confianza y créditos, recompensas también una vez cumples misiones y se te presenta el informe final de cada una de ellas.

Sin embargo, el planteamiento del diseño del mundo en general no supone ninguna revolución. Parece, de hecho, que casi todo lo hayamos visto ya en sagas como *Far Cry*, con nuestros viajes amenizados por eventos aleatorios (destacables las emboscadas que te tienden cortando carreteras, donde tendremos que pararnos a empujar esos vehículos para proseguir), binoculares para marcar enemigos (aunque aquí debes apretar el R2 para situar el icono encima del rival) y zonas donde rastrear huellas (con una mecánica más propia de Geralt de Rivia que de un motero norteamericano) para llegar a asentamientos donde decidir si afrontarlos con sigilo o con acción directa. No falta tampoco el árbol de habilidades, con puntos para gastar en tres ramas: combate cuerpo a cuerpo, combate a distancia y supervivencia. Por ejemplo, en el primero tenemos la oportunidad de matar enemigos automáticamente tras un forcejeo, en el segundo la posibilidad de continuar un ataque cuerpo a cuerpo con un disparo para infligir gran daño (R2 con un bate e inmediatamente después L2 + R2 de nuevo para desenfundar y disparar), y en el tercero podemos hacer que se muestren objetos en el minimapa o añadir la capacidad de recuperar flechas ya disparadas por tu ballesta.

El toque distintivo está en la fabricación de objetos (con un paño y alcohol te haces una venda), el enfrentamiento cercano con todo tipo de armas cuerpo a cuerpo que se desgastan y rompen (efectivo aquí el R1 para esquivar rodando cuando hay más de un enemigo) y la gestión de los engendros a tu favor. Los «renacuajos», enemigos pequeños y asustadizos a menos que estés regular de vida o invadas su territorio, no son un problema, y en general podemos despachar con relativa facilidad al resto de engendros, pero hay que echar un ojo a la barra de resistencia y a la munición, que escasea a menudo. A su vez, existen apestosos nidos que deberemos quemar para hacer que dejen de apa-









Pisa con cuidado
Si algo nos ha gustado de ponernos a los mandos de *Days Gone* es el hecho de tener todo tu entorno en cuenta a la hora de ejecutar cualquier movimiento, por irrelevante que parezca a priori. Los mismos coches en los que rebuscas y de los que extraes hasta silenciadores improvisados para tu pistola pueden convertirse en serias amenazas cuando un golpe activa la alarma y alerta a los enemigos cercanos. Cuando llegues a una zona edificada, busca rutas alternativas para evitar el enfrentamiento siempre que puedas. Los engendros no tienen muy buen oído ni vista de águila, y por tanto tienen manga ancha con las ejecuciones silenciosas que haces, pero cada enfrentamiento no solo supone un riesgo para acabar en una persecución con varios contrarios, sino que desgasta y rompe tus armas cuerpo a cuerpo y agota la munición de las armas de fuego y a distancia.
Afortunadamente, puedes optar por huir con la moto o incluso utilizarla para atropellar a los hambrientos, pero si bien el control es bueno y la utilización del derrape (con el círculo) es esencial y satisfactoria en las curvas cerradas, se comporta como un vehículo normal y no te perdona saltos exagerados ni baches muy bruscos.

recer más criaturas. Caso aparte son las hordas, de las cuales debes escabullirte siempre que puedas, a no ser que quieras guiarlas subido a tu moto.

«Suena raro decir que es su compañera más fiable, pero es así. Hay tres relaciones principales en la vida de Deacon: su esposa Sarah, su mejor amigo Boozer y su moto», nos dice Garvin, que persevera en que la debemos reparar (baja su porcentaje de estado incluso cuando hacemos algún salto brusco), repostar de combustible en cuanto encontremos un bidón y mejorar con los especialistas que nos proporcionan nuevas piezas. «Quisimos darle mucha importancia al transporte, porque en un mundo así resultaría imprescindible. Además, varias personas en el estudio tienen motos o les gusta el mundillo, por lo que nos apeteció introducirlo», apuntilla. «La moto es un medio de supervivencia y hay que tenerlo en cuenta en todo momento. Sin ir más lejos, es importante saber dónde dejarla y decidir hacia dónde va a mirar antes de entrar en combate, porque en este mundo estás constantemente huyendo y dependes de esos pequeños detalles». Lo corroboramos minutos después cuando nos olvidamos de activar el turbo de nuestro vehículo y un lobo alcanza nuestra velocidad corriendo, haciéndonos caer para después, una vez acabamos con él, tardar demasiado en levantar la moto nuevamente, viéndonos obligados a defendernos de más interesados que han llegado al escándalo. Nos deshacemos de un engendro con la escopeta, pero la recarga es lenta y otro animal se nos abalanza para derribarnos y acabar con nosotros. Es algo que nos gusta y que ya destacamos en textos anteriores: que todo lleve su tiempo aumenta la tensión y no lo convierte en un juego precisamente sencillo.

El mensaje destacado en todas las campañas publicitarias de *Days Gone* es *«El mundo contra ti»*, y desde luego parece bien elegido. «Quisimos hacer un entorno lo más peligroso posible», cuenta John. «Hay infinidad de enemigos, desde seres humanos o merodeadores hasta los ya conocidos engendros. No nos quedamos ahí, sino que hay animales de todo tipo que suponen una verdadera amenaza». No sabemos si acabará mirando de tú a tú a sus compañeros de alineación, pero vislumbramos intenciones y ambición en *Days Gone*. Parece un reto mayúsculo para un equipo como el de Bend Studio, del que esperamos que hayan conseguido dar ese pasito adelante que nos prometen, no solo con el mundo que han ideado, sino también con su protagonista. «Queremos que nuestros personajes se caractericen por no perder la esperanza incluso en las situaciones más difíciles», nos dice Garvin. «Eso buscamos con Deacon St. John, eso que nos ayuda a seguir adelante cuando estamos jugando, a ponernos en su piel. Y además lleva una chaqueta guapísima». ■



HYPE

GROUNDHOG DAY: LIKE FATHER LIKE SON

Desarrollador Tequila Works
Editor Sony Pictures VR
Formato PSVR, Oculus y Vive
Origen España
Lanzamiento 2019

Ninguna marmota ha resultado herida durante el desarrollo del juego

Por Marina Amores

No es su primer título en realidad virtual, ni tampoco su primer juego basado en bucles temporales, pero sí su primera incursión en el desarrollo con una propiedad intelectual prestada del cine. *Groundhog Day: Like Father Like Son* es el nuevo proyecto en desarrollo del estudio madrileño de Tequila Works, que verá la luz en algún momento de este año gracias a una asociación con Sony Pictures y MWM Inmersive. La secuela de *Atrapado en el tiempo* (1993) en forma de videojuego es algo que desde luego ha pillado a muchos por sorpresa, pese a que anteriores proyectos similares de realidad virtual de la mano de Sony como *Ghostbusters: Dimension* y *Spider-Man: Homecoming VR* podían vaticinarlo en cierta medida.

Hablamos con **Raúl Rubio**, director de Tequila Works, para conocer todos los detalles de este curioso proyecto en el que encarnaremos al arrogante Phil Connors Jr., un chaval que ha crecido a la sombra de su padre y que se verá atrapado en el peor día de su vida. *Groundhog Day: Like Father Like Son* nace, tal y como explica el director, tras una estrecha relación laboral entre Tequila Works y el productor de MWM Inmersive, quien les tutorizó años atrás en su charla en la GDC sobre narrativa esférica para *The Invisible Hours*. «Entonces, un día, en una llamada con él, nos preguntó qué pensábamos sobre un juego de *Atrapado en el tiempo*», comienza relatando Raúl Rubio. «Nos preguntó si nos veíamos capaces de hacer un juego sobre *El Día de la Marmota* y, sin pensarlo mucho, al momento dijimos que sí», reconoce.

Lo interesante para el estudio madrileño sobre el proyecto propuesto era que aunaba dos aspectos ya abordados a nivel de narrativa interactiva en anteriores juegos: por una parte, los bucles temporales (*The Sexy Brutale*), y por otra, la narrativa esférica con historias interconectadas transcurriendo en tiempo real (*The Invisible Hours*). «Además, descubrimos que Sony Pictures quería dar salida a sus propiedades intelectuales clásicas, y obviamente *El día de la marmota* era algo en lo que ellos tenían muchas ganas», explica Rubio. «*Ghostbusters: Dimension* lo trataron como si fuera una secuela y la experiencia había sido muy positiva, tenían mucha inquietud porque a Sony le está funcionando muy bien todo el terreno de la realidad virtual y, como parece que teníamos reputación, o eso al menos nos dijeron...», continúa sobre la propuesta de proyecto por parte de Sony que, como grandes fans de la película original, no pudieron rechazar.

Sobre la narrativa aplicada a la mecánica principal del bucle temporal en *Groundhog Day: Like Father Like Son*, Rubio nos hace interesantes reflexiones. No solo porque hablar del bucle temporal es al final y al cabo la esencia de casi todo videojuego -volver a empezar con unos conocimientos ya adquiridos o vividos-, sino porque parte del objetivo de sus creadores es que el jugador se sienta tan atrapado como su personaje en ese día que nunca acaba mientras es consciente de las ramificaciones psicológicas de eso. «Lo que nos interesa como estudio es aplicar una pátina de tonos más profundos a la hora de contar historias», afirma el director. Según asegura, hay un número casi infinito de bucles: «puedes estar atrapado durante años, si quisieras, dentro del juego». «La cuestión está en que no se trata de repetir, no se trata de sentirte tan



Phil Jr. es un personaje que, según nos aseguran, no se calla. En palabras de su director: «Es un tío que se cree muy gracioso y muy carismático». Precisamente estos monólogos interiores serán una forma de recordar al jugador dónde está y quién es, a la vez que será una forma de mostrarnos su evolución emocional y el viaje interior que hace.

agobiado de que no haya salida, sino en cómo descubres la variación en los pequeños detalles que están precisamente en los personajes que pueblan la ciudad», argumenta.

En lugar de tener puzles de lógica en sí, lo que ofrece *Groundhog Day: Like Father Like Son* al jugador son historias por desentrañar dentro de un pueblo lleno de habitantes. Descubrir las motivaciones de esos personajes y qué les aflige es también una forma de progresar. «Al final se trata de que cuando comienza la historia eres una mala persona, eres un misógino y odias a tu familia y tu pueblo natal, donde todo comienza», explica Raúl. «Lo realmente importante de todo esto es que poco a poco vas a ser capaz de ir moldeando a tu personaje y convertirlo al final en una persona generosa y desinteresada, no porque ayudar te vaya a sacar de esto, sino que se trata de desprenderse de todo y renacer, más bien como la filosofía budista», continúa. «En este sentido, cuando ya no hay esperanza y ninguna razón para seguir, tú, ya con una nueva identidad, decides hacer lo que crees que hay que hacer», finaliza, equiparando la experiencia de *Groundhog Day: Like Father Like Son* con un purgatorio.

Hablar de narrativa en un juego de *Atrapado en el tiempo* sin mencionar el aspecto del humor sería tan grave como no mencionar a la mítica mascota. Raúl Rubio asegura que el juego no pecará en ese aspecto, en gran medida gracias a que han podido contar con las reconocidas mentes de Joshua Rubin (Telltale Games y *Assassin's Creed II*) y James Siciliano (*Rick y Morty*), por lo que el humor negro está también asegurado. «Sony Pictures permitió una calificación para adultos y en ese





Todas nuestras acciones a lo largo del día tendrán una repercusión. Tal y como nos aseguran sus desarrolladores, no hacer nada es ya hacer algo, del mismo modo que no hablar a los personajes o no contestarles es también una acción válida en *Groundhog Day: Like Father Like Son*.

sentido no ha habido ningún tipo de censura», aclara. «Joshua Rubin es el que ha llevado el peso de la estructura narrativa, ha sido responsable de la historia, y James Siciliano sobre todo ha aportado humor -diálogos, chascarrillos, variaciones- y ha hecho que los personajes parezcan más humanos y tridimensionales», concreta sobre estas colaboraciones en la narrativa. «Sony, por ejemplo, se tomó muy en serio todo el tema de la diversidad en las representaciones, con lo que ha habido escritoras que estaban asignadas para hacer personajes femeninos», añade, sobre todo este trabajo conjunto.

En esta línea, existe un fuerte contraste entre el aspecto visual, muy colorido y *cartoonizado*, y un vocabulario que nos aseguran puede ser «muy obsceno». «La gente que está familiarizada con *Atrapado en el tiempo* como fenómeno cultural es gente que tiene como mínimo 35 años: ese es el *target* del juego», aclara el director sobre el público para el que está pensado. «Si da la impresión de ser un título para toda la familia seguramente sea por el estilo visual elegido que corresponde a una sensibilidad artística y al estilo de Enrique Fernández (*The Sexy Brutale*), pero sobre todo porque es un título para realidad virtual, así que hay cosas que nosotros mismos decidimos limitarnos para hacer la experiencia más grata al jugador», argumenta, explicando que, además, tanto Sony Pictures como MWM Inmersive tenían claro que querían gráficos estilizados. «Usar un estilo visual estilizado nos da mucha más libertad de hacer cosas muy locas, básicamente», recalca, añadiendo que «es absolutamente el peor día de Phil Jr., con lo cual este tipo de situaciones que se van a dar son precisamente una respuesta de haber elegido este estilo visual que, seguramente, de una forma realista hubiera sido más complicado».

Un estilo visual y una narrativa también que, como bien hemos ido adelantando, están al servicio de la realidad virtual, uno de los componentes principales del nuevo juego de Tequila Works. Una de las primeras cosas que los desarrolladores tenían muy claras, y sobre todo después de haber hecho *The Invisible Hours*, era que construir una estructura narrativa de este tipo en cuatro dimensiones era algo muy complicado, especialmente de cara al jugador. «Implica que el usuario tiene que usar la memoria porque todo lo que has hecho durante ese día, como pasa en *The Sexy Brutale*, desaparece al final de este», argumenta Raúl, incidiendo en que todo tiene que ser memorizado y exponiendo esta situación como uno de los mayores retos que han afrontado. «En un mundo perfecto la gente se pasaría años haciendo esquemas y lo haría todo de memoria, y es algo que suena genial en la teoría, pero es horrible en la practica porque la gente lo que quiere es disfrutar de la experiencia», continúa.

En esta línea, es difícil pasar por alto los límites y el metajuego. Como bien reflexiona el director, revelarse contra la narrativa de *El día de la marmota* forma parte del espíritu de *El día de la marmota*, donde nadie más es consciente de lo que está ocurriendo. «Eso no quiere decir que no puedas decirle a alguien lo que te está ocurriendo, pero ¿cómo te puede ayudar alguien a salir de esta si no recordará luego nada porque nunca ha sucedido?», cuestiona. «Son direcciones que exploramos con muchísimo gusto y que esperamos que el jugador también tenga la

curiosidad de ir más allá y de verlo», afirma.

En este sentido, Raúl Rubio habla de encontrar un equilibrio a la hora de colocar los detalles narrativos, de manera que el jugador sea capaz de percibirlos sin que el desarrollador se lo ponga en bandeja. «Tampoco los puedes esconder debajo de un cajón, literalmente, porque si a alguien no se le ocurre abrirlo y darle la vuelta para ver que había una foto pegada ahí, esa parte de la historia jamás la va a descubrir», afirma, explicando cómo *Groundhog Day: Like Father Like Son* está repleto de muchas pequeñas historias que explorar. Historias que, como bien nos aseguran, no son necesarias para completar el juego, pero sí que ayudarán al jugador a entender mucho mejor el universo compuesto por estos personajes y, sobre todo, porque «al conocer a los otros, empiezas a conocerte a ti mismo».

Sobre otros retos narrativos dentro de la realidad virtual, Raúl Rubio habla sobre el movimiento entre localizaciones dentro del mapa que, rápidamente nos aclaran, no se trata de mundo abierto. «Decidimos hacer una progresión no lineal en el juego», afirma al respecto. Al contrario que en *The Invisible Hours*, donde todos los personajes se movían entre localizaciones y estaban siempre donde debían estar, para *Groundhog Day: Like Father Like Son* Tequila ha creado una estructura más de escenas. De esta manera, el jugador, mientras se encuentra en una escena, dispone de un tiempo limitado porque transcurre en tiempo real. Al final de esa escena pasa a la siguiente, que dependerá de lo que ha hecho o no ha hecho como jugador. «Eso no quiere decir que no puedas moverte entre localizaciones, pero cuentas con un teléfono móvil que te permite tomar fotos, vídeos, llamar por teléfono y moverte de forma más rápida entre lugares», acota el director. En este sentido, también nos aclaran que en todas las plataformas en las que saldrá el juego -esto es, PSVR, Oculus y Vive-, la interfaz será en todo momento gestual. «Se va a jugar literalmente con las manos, no con mando», aclara.

Tras la experiencia de *The Invisible Hours* y ahora con *Groundhog Day: Like Father Like Son*, Tequila afirma que sigue con más ganas que nunca de seguir experimentando con la realidad virtual. «Queda todo por hacer», afirma entusiasta Raúl, reflexionando sobre una tecnología que todavía considera en pañales y de la que queda mucho por aprender y explorar. Nuevos dispositivos como Oculus Quest, que están haciendo más accesible el medio, son algunos de los avances que el director menciona hasta que lleguemos a un punto en el que «la gente podrá disfrutar esta tecnología en lugar de sufrirla», explica, comentando que sigue siendo una de esas personas que todavía se marea con facilidad con la realidad virtual. «Apostamos por la realidad virtual porque creemos que hay muchísimas posibilidades en este medio que te permite estar dentro de la historia, y nos parecería un desperdicio no seguir intentando y experimentando cosas», afirma. Tequila es consciente de que en gran medida sus proyectos nacen de un ánimo experimental y de exploración, y por ello la realidad virtual no podía quedarse al margen. «No es tanto el medio como las posibilidades que ofrece la plataforma, y en ese sentido creemos que podemos hacer una historia que no se pueda contar literalmente en un PC o en una consola», finaliza. ■





H | Y
P | E

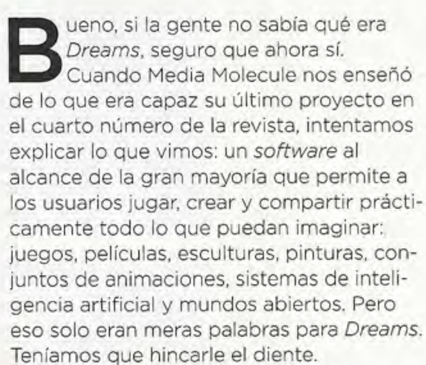
DREAMS

Desarrollador Media Molecule
Editor SIE
Formato PS4
Origen Reino Unido
Lanzamiento 2019

En el mundo real, la gran visión creativa de Media Molecule comienza a tomar forma



Bueno, si la gente no sabía qué era *Dreams*, seguro que ahora sí. Cuando Media Molecule nos enseñó de lo que era capaz su último proyecto en el cuarto número de la revista, intentamos explicar lo que vimos: un *software* al alcance de la gran mayoría que permite a los usuarios jugar, crear y compartir prácticamente todo lo que puedan imaginar: juegos, películas, esculturas, pinturas, conjuntos de animaciones, sistemas de inteligencia artificial y mundos abiertos. Pero eso solo eran meras palabras para *Dreams*. Teníamos que hincarle el diente.



Llegó el acceso anticipado, con un estricto acuerdo de confidencialidad que se vio rápidamente frustrado por un vídeo que se subió a Twitter. Una recreación perfecta de *P.T.* en *Dreams*, con el reloj, el ruido de la radio y la linterna que se balancea de forma siniestra. Después vino un nivel al estilo de *Dead Space*. Y, poco después, el acuerdo de confidencialidad desapareció (como era lógico). Es una sensación un tanto agridulce ver que la gente solo entiende el potencial de un juego creativo por las recreaciones de cosas que ya conocen, pero esas recreaciones de cosas tan conocidas han llevado a que *Dreams* alcance a una audiencia mucho más amplia. Por ahora, sin embargo, los primeros adeptos del juego han llevado a cabo una labor encomiable. A los pocos minutos de comenzar el acceso anticipado de *Dreams*, pasamos por una batiburrillo de creaciones maravillosas. Comenzamos con un pequeño chapuzón en una escena submarina iluminada por una extraña flora extraterrestre y usamos nuestro giroscopio para acercarnos a los bancos de peces que nadan a su alrededor. Nuestra siguiente elección es un juego de ritmo del estilo de *Guitar Hero*, que se desarrolla alrededor de dos pistas muy pegadizas (compuestas en el estudio de producción integrado de *Dreams*, no cabe duda).

Tras esto, un impecable juego de disparos en primera persona nos llama la atención. El movimiento de Prometheus necesita una pequeña mejora, pero la verdad es que la ametralladora ligera es toda una bestia, con un peso acorde a los disparos, que encajan con una frenética banda sonora al más puro estilo de *Doom*. Hay innumerables noches de miniversiones de prueba por disfrutar. La idea de contar con una biblioteca repleta de juegos completos de larga duración, todos ellos disponibles por pagar un precio general, da vértigo.

Por no hablar de lo que aparentemente somos capaces de hacer nosotros mismos. Bueno, una vez hemos terminado un par de tutoriales, ahí podemos dar rienda suelta a la imaginación. Intentar comenzar a crear algo desde cero es complicado; el menú de esculpir es colorido y fácil de usar, pero es demasiada información para asimilarla toda al mismo tiempo. También tenemos algunos problemas con los controles: para movernos y mover las formas del espacio de esculturas en 3D, tenemos que mover los *sticks* analógicos al mismo tiempo que hacer uso del giroscopio del DualShock, y parece que todavía no lo tenemos dominado.

Por suerte, los tutoriales son precisos y fáciles de seguir (también podemos marcar el ritmo al rebobinar o adelantar los tutoriales pulsando un par de botones). Uno nos enseña a colorear objetos en una cabaña a la orilla de un río e incluso a cambiar la apariencia de las texturas de los objetos, antes de enseñarnos a pintar ani-



Desarrollo de la personalidad
Tu espacio personal ofrece un incentivo más tangible para explorar las diferentes funciones de *Dreams*, más allá de dejar volar tu lado creativo. Ya sea al completar los tutoriales, jugar, ver películas, componer un ritmo, aprender el sistema de código Visual Logic o combinar las creaciones ajenas para dar lugar a una propia, ganarás recompensas. Estas recompensas vienen en forma de objetos decorativos, como dibujos de animales, sellos, escaleras de caracol o paredes curvas gigantes, que puedes utilizar para decorar tu espacio. Mientras tanto, *Dreams* registra en qué pasas más tiempo mientras subes de nivel, y forma un perfil de creador que ayudará a esos potenciales colaboradores a identificar tus puntos fuertes y tu nivel de experiencia.







maciones que fluyen en el agua o crear la ilusión de humo que sale en remolinos de una chimenea. Otro es como un juego de puzles en sí y nos enseña los controles avanzados de la cámara al pedirnos que volemos y encontremos pistas ocultas, o que creemos un puzle clonando piezas rápidamente antes de que un personaje pase por ahí.

Pronto tendremos la soltura suficiente para volver al objetivo inicial: esculpir un helado. En esta ocasión, es pan comido: creamos un recipiente con tres deliciosas bolas, dos brillantes lazos bañados en chocolate y una cereza (a la que le hemos dedicado mucho tiempo para darle el brillo perfecto). Podemos incluso configurar cosas como la densidad de cada parte de la escultura con facilidad, cómo debe reaccionar ante la luz cada parte o cómo debería sonar el vidrio si un jugador lo golpea. Al subirlo al Dreamiverso para que los demás jugadores lo repitan, nos planteamos ponerle un par de ojos y crear así un personaje con el que crear un tonto juego de plataformas en 3D con un *riff* de guitarra eléctrica de ese juego con tanto ritmo. Podríamos llamarlo Lametón. Miramos el reloj. Las dos de la mañana. Bueno, suponemos que si algo nos ha enseñado nuestra aventura en *Dreams*, es que las reglas están para romperlas. ■

MORTAL KOMBAT 11

De nuevo, el sangriento y espectacular juego de Netherrealm es recibido con los brazos abiertos

Desarrollador Netherrealm Studios
Editor Warner Bros Interactive Entertainment
Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Origen EE. UU.
Lanzamiento 23 de abril, 10 de mayo (Nintendo Switch)



Otro año más, otro desconcertante evento de prensa en el que estamos entre una multitud sedienta de sangre. Esta vez se trata de algo que ya esperábamos, al fin y al cabo, se trata de *Mortal Kombat 11*. La serie de juegos de pelea de Netherrealm siempre ha sacado tajada de un tipo de violencia que hasta al mismísimo Charles Manson le parecería un tanto excesiva. De hecho, parece que las cosas no han cambiado demasiado al ver a la gente reírse a carcajadas al observar a Baraka despellejarle la cara a Sonya Blade antes de aplastarle el cerebro y comérselo. Si todavía te emocionas al ver cómo se destrozan esos torsos generados por ordenador como si de galletas mojadas se tratasen, *Mortal Kombat 11* es para ti. Pero también hay otros grandes avances. La calidad de las animaciones ha mejorado notablemente, y no solo en lo que a los famosos *fatalities* se refiere. Aunque siempre habrá algo de rigidez en los erráticos combos de *Mortal Kombat*, se han pulido algunos de los aspectos de peor calidad de la serie. Los personajes marcan el movimiento completo, con el impacto de cada golpe; y por otro lado, los combos por fin cuentan con una mayor fluidez, sobre todo en el caso de la luchadora Skarlet, cuyos látigos y guadañas, creados con magia de sangre, cambian de forma de manera elegante conforme pulsamos diferentes botones.

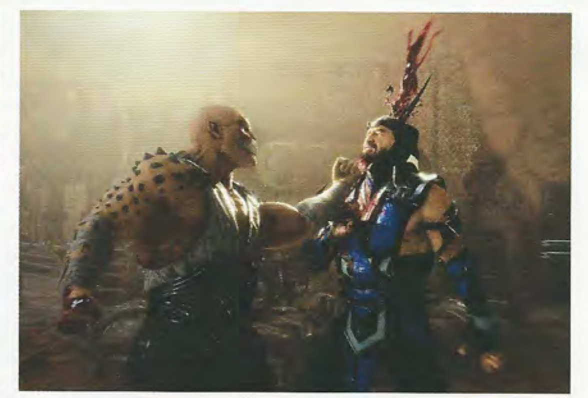
Con la nueva mecánica de impactos aplastantes, el ritmo de los combates varía con más frecuencia. Son unos movimientos que solo se pueden activar una vez por combate y que causan bastante más daño en función del contexto, como por ejemplo, al asestar un golpe a un enemigo en medio de una refriega cuando no se protege como debería. También activan una especie de zoom a cámara lenta parecido al de los supermovimientos de rayos X de *Mortal Kombat X*, y se nos obsequia con un plano más invasivo de la dentadura de Baraka cuando nuestro oponente intenta contrarrestar nuestro lanzamiento sin éxito, y acaba con los pies en la cara. Al principio, este cambio de ritmo es divertido, pero se vuelve algo tedioso al interrumpir el ritmo del combate que el juego intenta crear ronda tras ronda. En el fondo, *Mortal Kombat* siempre ha priorizado el diseño a la esencia como parte de su filosofía, y por lo que hemos visto, parece que por fin el juego es capaz de respaldar eso. Aunque la esencia del juego no hará que la gente se lleve las manos a la cabeza, es el sello distintivo de un juego de peleas consumado de verdad. Pero el reemplazo de un sistema con una única barra a un sistema con dos, una para los movimientos ofensivos, entre los que se incluyen los potentes ataques EX, y otra para las esquivas, es interesante. Al comienzo de un combate, las barras están al completo y se recargan en función de la potencia del movimiento que hayas usado. Al potenciar los proyectiles de anillos de energía de Sonya, nuestra barra se cargará rápidamente; sin embargo, si usamos la molesta técnica que altera el tiempo de Geras, nuestra barra desaparecerá toda la ronda, y con razón, esa técnica nos hace sentir muy sucios. Cuando aprendemos a gestionar las barras, la mayoría de nuestras peleas se reducen a pequeños movimientos hacia delante y hacia atrás, dando golpes hasta que a alguno se le olvida pulsar el botón de bloquear y comienzan a llover los golpes más duros para sacarle provecho al error.

Por otro lado, parece que *Mortal Kombat 11* se contenta con dejar a un lado



Unión de la vida
Las variaciones vuelven a *Mortal Kombat 11* y te permiten elegir entre tres grupos de ataques y habilidades de tu luchador. Pero también podrás ajustar cada variación un poco más con la personalización de las variaciones de los personajes (como ya vimos en el excelente sistema de Netherrealm en *Injustice 2*). Según el estudio, las opciones se orientan en gran medida hacia la apariencia de los personajes, pero al tener armas y consumibles entre estas opciones, veremos cómo evoluciona el metajuego en línea, aunque seguramente en un modo separado para que los más puristas no se enfaden, ya que el director creativo del estudio, Ed Boon, ha prometido que habrá unas versiones supervisadas de cada personaje para un estilo de juego más serio, enfocado a los torneos.





la creatividad del jugador para dar paso a todo ese drama. La nueva mecánica *Fatal Blow* tiene buena pinta, ya que te permite realizar un macabro movimiento cuando tu salud cae por debajo del 30%. Seguramente es un intento de volver a incorporar al juego los supermovimientos, (en *MKX*, los jugadores usaban el medidor necesario para los movimientos EX). Pero si lo bloquean o fallas, el *Fatal Blow* tiene un enfriamiento de cinco segundos antes de poder volver a activarlo, y así continuamente. Por lo que, el tercio final de tu barra de vida tiende a convertirse en una serie de movimientos predecibles, un enfrentamiento desesperado que cambia el ritmo de la ronda y rompe con el que las otras mecánicas han marcado. Dado que es una clara oportunidad para que Netherrealm muestre aún más empalamientos reproducidos a lo grande, nos da la sensación de que el verdadero motivo por el que la serie sigue adelante es para darle a los inquietos adolescentes algo que mirar embobados. Personalmente, nos gustaría tener algo más que aclamar. ■

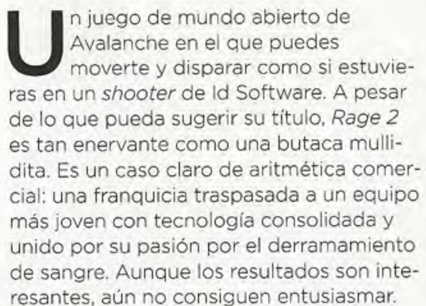




Desarrollador Avalanche Studios, Id Software
Editor Bethesda Softworks
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Suecia, Estados Unidos
Lanzamiento 14 de mayo

RAGE 2

Id y Avalanche se unen para volver al apocalipsis



Un juego de mundo abierto de Avalanche en el que puedes moverte y disparar como si estuvieras en un *shooter* de Id Software. A pesar de lo que pueda sugerir su título, *Rage 2* es tan enervante como una butaca mullidita. Es un caso claro de aritmética comercial: una franquicia traspasada a un equipo más joven con tecnología consolidada y unido por su pasión por el derramamiento de sangre. Aunque los resultados son interesantes, aún no consiguen entusiasmar.

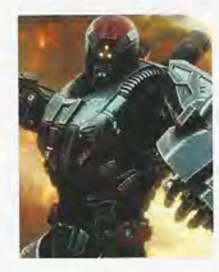
El juego transcurre 30 años después de lo sucedido en su predecesor, pero en una Tierra posapocalíptica algo más frondosa; entre la chatarra desperdigada y las carreteras desérticas, asoma una abundante vegetación. El protagonista es Walker, un musculitos ataviado con una armadura militar y testigo de nuestra lucha contra los enemigos de la Autoridad del primer juego que resurgen tras haber arrasado nuestra ciudad natal. Nos ponemos manos a la obra. Nuestro objetivo es ayudar al alcalde de Wellspring, Loosum Hagar, a derrotar a su rival político; al hacerlo, entramos en contacto por primera vez con esas misiones secundarias clásicas del género que incluyen arenas y carreras a muerte.



La amistad con Hagar es necesaria por más razones que la narrativa: preside uno de los tres árboles de actualización de «proyecto», que se desbloquean al realizar trabajos ocasionales como arrasar puestos de avanzada de bandidos, recuperar artefactos o asesinar a gente importante. Estos recados te obligan a pasearte por un reino que es mucho más extenso y más variado visualmente que el de su predecesor. Hacia el este, hay formaciones rocosas amontonadas como piezas de artillería y parques eólicos a los que solo les queda el poste; al sureste, se encuentran edificios altísimos que se funden poco a poco en los pantanos. Desde las alturas, las vistas son asombrosas, pero la perspectiva de enfrentarte a las tareas superfluas inspira cierto tedio. Además, al desplazarte hacia los puntos de interés, debes tener en cuenta el factor de la conducción; manejar vehículos es tan complicado como en la saga *Just Cause* de *Avalanche*. Por suerte, el juego convence más cuando se explora de cerca y a pie, mientras combinas armas de todo tipo en medio de escenarios que recuerdan a las arenas de *Doom*... si hubieran sufrido el impacto de un meteorito.

Igual que en la reedición de *Doom* de 2016, el uso de las armas se basa, en esencia, en tres aspectos: la agilidad, el ingenio y el desparrame. Aunque existe una habilidad desbloqueable de «barrera», casi nunca te pondrás a cubierto. Es preferible cambiar de posición usando el esprint y el doble salto, y luego derribar a los rivales con un insólito combo. En el combate se echa de menos alguna herramienta o truco que destaque por encima del resto; sin embargo, tiene algo curioso: te enseña a ver a los enemigos más como parte del decorado que como a víctimas de tu violencia. Las granadas de vórtice arrastran a los atacantes a un mismo sitio para facilitar la matanza múltiple, pero también pueden usarse como empujón para dar un golpe en el suelo. Los dardos de gravedad te permiten tirar a los enemigos contra los obstáculos del terreno o lanzarlos lejos, casi como lo que podías hacer con el gancho de *Just Cause*, pero con muchas menos posibilidades.

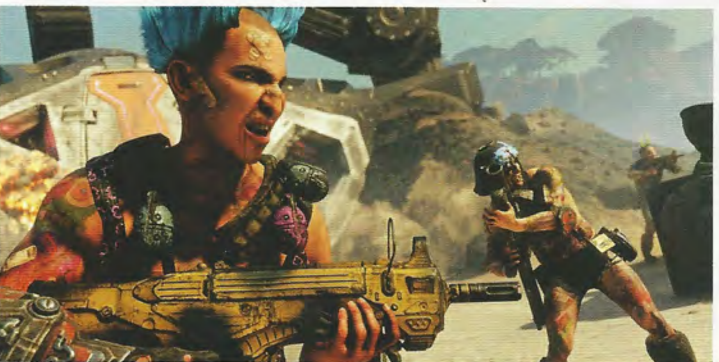
Desde luego, en lo que respecta al uso de las armas, Avalanche ha aprendido mucho de Id Software, el desarrollador original, que vuelve en calidad de mentor y cola-



Ataque del Arca
Los elementos más sugerentes y peligrosos del mundo de *Rage 2* son los vestigios del anterior. Entre ellos, las bóvedas y el montón de tecnología espacial que las defiende. Durante la toma de contacto, nos topamos con un centinela del Arca, que es una torreta robótica gigante equipada con un sobrescudo. Sus ataques, dignos de un jefe de uno de esos *shooter* con interminables lluvias de balas, incluyen oleadas de energía y bombardeos precedidos por una luz roja. Se agradece un descanso de tanta base. Esperamos que en el juego haya mucho más de esto. En medio de estos encuentros, resulta muy útil contar con el Phoenix, el vehículo de confianza de Walker. Cuando recibe mucho daño, activa el modo «armadura irrompible», por lo que a efectos prácticos es indestructible. Eso sí: para poder seguir conduciéndolo es necesario repararlo.

borador. Según nos cuenta Tim Willits, director de estudio de Id, «podría decirse que ciertas iniciativas provienen de Id Software. Entre ellas, el diseño de audio, el campo de visión, la posición de las manos, la velocidad de movimiento o el sistema de recompensas». Aun así, el grueso del juego es obra de Avalanche, y no puede negarse que Id también ha aprendido mucho con esta colaboración. «Hay cosas que se les dan especialmente bien, como enfocar el diseño de las misiones desde todos los ángulos o mantener viva la motivación de los jugadores a lo largo de una aventura de mundo abierto», afirma Willits. Id también ha podido disfrutar de trabajar con el motor Apex de Avalanche después de pasarse años desarrollando una tecnología para el primer *Rage* que no acababa de ajustarse a su premisa. «El juego tenía puntos muy buenos, pero como había que crear niveles y cambiar de disco, era difícil verlo como un todo. Ahora, además de ser abierto, todo fluye perfectamente».

Quizá la peor cualidad de *Rage 2* sea la ficción que lo complementa: un refrito de *Mad Max 2* que, aunque tiene un buen ritmo, no tiene el mismo encanto y presenta a unos personajes que son en realidad el mismo amasijo indefinido. Como muestra, encontramos pandilleros chillones, magnates obesos y reinas bandoleras ataviadas con boas de plumas. En momentos puntuales consiguen distraer lo suficiente, pero no son más que un síntoma de un juego que no es ni mucho menos tan estrambótico como pretende. *Rage 2* es un mejunje entretenido, pero se queda en eso. ■







ARRIBA Wellspring, la polvorienta y destartalada ciudad natal de Loosum Hagar, es un conglomerado de carteles ciberpunk y metal oxidado. Sus ciudadanos proporcionan misiones triviales y hacen avanzar la extraña trama secundaria.
CENTRO Aparte del resto de los conductores y las acumulaciones de desechos tóxicos, la peor amenaza del circuito de carreras a muerte es la torpeza del modo de conducción. Por suerte, los vehículos se recolocan solos cuando vuelcan.
DEBAJO El diálogo es un ejercicio consciente de horrible ciencia ficción de baratillo y cuenta con un doblaje original que pone los pelos de punta. Tal como apunta uno de los personajes: «Eres tan rápido como un tiburón... y el doble de letal».

THE OUTER WORLDS

Desarrollador Obsidian
Editor Private Division
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen EE. UU.
Lanzamiento 2019

Los creadores de *Fallout* vuelven con un RPG emocionante y reactivo



Dicen que el secreto de una buena comedia reside en encontrar el momento justo. Quizá eso explique por qué nos echamos unas risas culpables con el anuncio de *The Outer Worlds*. En un momento en el que Bethesda no conseguía librarse de las malas críticas por culpa de *Fallout 76* –desde las (no tan) microtransacciones hasta la calidad de sus ediciones limitadas–, aparecen los cocreadores del *Fallout* original y vuelven a unir fuerzas para crear un juego de rol de un solo jugador. Como no podía ser de otra forma, la noticia provocó un gran entusiasmo. «Que quede claro», apunta **Tim Cain** de Obsidian, impasible. «Llevábamos planeando esto muchos meses... Incluso años. No era nuestra intención coincidir».

Al parecer, el juego transcurre en una colonia espacial futurista en vez de en un planeta Tierra arrasado por la guerra nuclear, pero tanto Cain como el codirector **Leonard Boyarsky** reconocen que las comparaciones con *Fallout* son inevitables. Y no piensan negarlas. «Incluso si no fuéramos quienes somos, creo que la gente seguiría viendo algunas similitudes, aunque sea porque en este tipo de juegos hay ciertas bases que no cambian», añade Boyarsky. «El juego no se apoya tanto en las escenas cinemáticas del protagonista ni en el doblaje, más bien es un RPG *hardcore* en el que hay que hablar con la gente cara a cara».

En 2016, Cain le propuso a Boyarsky colaborar con él, y lo convenció sin necesidad de desarrollar Persuasión al máximo. Cuando a Cain le ofrecieron ponerse al frente del nuevo proyecto del estudio, supo de inmediato que iba a necesitar la ayuda de su antiguo compañero. «Tim siempre me llama cuando necesita a alguien que le pague la fianza», bromea Boyarsky.

«Sí, la verdad es que estaba atascado», comenta Cain. «Era el momento perfecto», apunta Boyarsky. «Estuve diez años en Blizzard. Fue una experiencia maravillosa, pero había llegado el momento de implicarse en otro RPG de un jugador». Cain se ríe: «Lo convencí de que Blizzard era un callejón sin salida y de que eso no iba a ninguna parte».

Se nota que son grandes amigos, por eso no sorprende saber que el borrador de la historia se escribió prácticamente solo. «A Tim se le ocurrió hacer una crítica de los pueblos mineros de finales del siglo XIX y principios del XX, donde las empresas eran dueñas de la gente desde que nacía hasta que moría», dice Boyarsky. «Y a partir de esa idea pasamos a la del capitalismo salvaje en el espacio, a la de frontera y todo eso. Si combinamos eso con mi amor por la maquinaria pesada y la tecnología rudimentaria, sale *The Outer Worlds*».

Aunque en estas empresas hay puñaladas por la espalda y conflictos internos, todas están en el mismo barco. En líneas generales, su objetivo es el mismo: explotar a la colonia para su propio beneficio económico. En otras palabras, al unirse, forman una sola facción (de las tres que hay, según adelanta Boyarsky). Puesto que desde el punto de vista del jugador no existe la lealtad a una marca, la preferencia por una u otra dependerá del estilo de juego. Las armas se van desgastando con el tiempo, por lo que es aconsejable pasarse a una marca superior y conseguir armas más duraderas. Si desarrollas habilidades de ingeniería, puedes desmontar las armas más baratas y comunes y obtener piezas para mantener tu equipamiento en buen



Plan de defectos
«Es algo que llevo más de diez años pensando», comenta Cain sobre la forma en que *The Outer Worlds* analiza y reacciona a tus puntos débiles. Por ejemplo, si sueles caerte a menudo, el juego puede preguntarte si quieres que tu personaje tenga miedo a las alturas. «Y cuando te acerques a un precipicio se te penalizará reduciendo algunos de tus atributos con la premisa de que a tu personaje le asusta esa situación». ¿Por qué iba alguien a querer eso? Pues «porque también puedes obtener una ventaja inmediata». Esta vez, las ventajas no están ligadas a defectos específicos, sino que puedes elegir entre las que aparecen en el árbol. Además, no solo entran en juego los miedos; también puedes desarrollar susceptibilidades e incluso adicciones. «Estamos intentando añadir obsesiones, pero no sé si lo conseguiremos», revela.

estado. Lo cual no significa que las armas sean imprescindibles. «Nos propusimos idear una fórmula que permitiera avanzar en el juego sin necesidad de combatir», asegura Cain. «Pero es muy, muy complicado». Se necesita un personaje que sea capaz de sortear las agresiones humanas mediante el diálogo y que tenga una gran capacidad de sigilo para poder esquivar a robots y criaturas. Aunque, según dice, «puede que haya que matar a un par de robots».

Los sistemas reactivos, que son los que realmente cuentan la historia del juego, van desde una mecánica que te permite adoptar ciertas susceptibilidades (ver «Plan de defectos») hasta personajes «compañeros» a los que puedes recurrir para compensar tus propias carencias. Pero, según Cain, todo esto debe tener un fin y un sentido. Lo dice por el método de «prueba y error» que la pareja adoptó en el RPG de fantasía *Arcanum* en 2001, pero asegura que hoy en día han perfeccionado su habilidad para dejar de lado todo lo que no aporte nada al juego. De ahí, por ejemplo, la ausencia de romances con personajes no jugadores o de minjuegos de forzar cerraduras y, en contraste, la presencia de armas extravagantes que no obedecen las leyes del mundo real. «Una de nuestras premisas es "diversión antes que realismo", así que no busquéis realismo en el mecanismo de las armas, porque no hay ni gota», afirma Cain con una sonrisa. «Y no nos importa». ■



ENCIMA «Debatimos muchas de las líneas argumentales», comenta Leonard Boyarsky. «Luego, yo me ocupo de la parte de la escritura y de poner al corriente al equipo de arte mientras Tim [Cain] se encarga del rol y los sistemas de juego».
IZQUIERDA «Técnicamente, destruir robots no cuenta como matar porque no sienten», apunta Boyarsky.
DEBAJO Detrás de Halcyon hay una empresa llamada Universal Defense Logistics de la cual Spacer's Choice, una de las marcas más comunes que se encuentran en el juego, es una subsidiaria.







STEAMWORLD QUEST

Image & Form nos trae un RPG a través de batallas de cartas con «otra vuelta de tuerca»

Desarrollador/Editor Image & Form
Formato Switch
Origen Suecia
Lanzamiento Primavera





SteamWorld Quest comenzó siendo una forma de desviar la atención. Tras haber redactado con éxito varias solicitudes para obtener financiación de la UE, el director ejecutivo y representante de Image & Form, **Brjann Sigurgeirsson**, estaba seguro de que aceptarían su siguiente solicitud. No obstante, eso significaba que el nombre del juego saldría a la luz y no quería que el mundo supiera que su equipo estaba trabajando en *SteamWorld Dig 2*. «La UE está obligada a publicar el nombre del juego, así que le di un nombre muy vago que pudiera significar cualquier cosa», nos cuenta Sigurgeirsson. «Y, entonces, por supuesto, alguien descubrió y publicó en Twitter que nos habían concedido la financiación: "¡Oh! El próximo juego de Image & Form es *SteamWorld Quest*". Y, entonces, *SteamWorld Dig 2* se lanzó un año después de aquello».

Por tanto, cuando llegó el momento de idear otro juego, no hizo falta que nos devanáramos los sesos para el título. Estábamos a finales del 2016 y parecía que el desarrollo de *SteamWorld Dig 2* tocaba su fin, aunque resultó que la fecha de presentación del juego planeada para abril del año siguiente se postergó hasta agosto. El enero siguiente, Sigurgeirsson organizó una sesión interna de presentación de ideas donde todo el personal podía trabajar en sus planteamientos solos o en grupo antes de presentárselo al resto del estudio con la esperanza de que se llegara a un consenso. «Una de las dos ideas que realmente funcionaron fue la base de *SteamWorld Quest*», dice insinuando que el otro juego podría también ver la luz del día. «Pero al principio, era bastante diferente. *SteamWorld Quest* tal y como es hoy no es el juego que nos planteábamos al principio».

Entonces, ¿qué cambió? «Solo la mecánica principal del juego, eso es todo», comenta impasible. *SteamWorld Quest* siempre pretendió ser un juego de rol, pero la idea de un sistema de batalla con cartas surgió más adelante. «Puede que hagamos un juego que se base en la idea original también, así que no voy a contaros en qué consistía», dice Sigurgeirsson. «No obstante, retomábamos una y otra vez el planteamiento de las batallas con cartas en nuestras conversaciones». El equipo en conjunto decidió invertir un par de semanas en profundizar un poco más en esta idea y todo el mundo parecía más contento con el nuevo funcionamiento del juego.

Al igual que con los juegos anteriores del estudio, es un referente del género pero con una vuelta de tuerca. Tal y como *SteamWorld Dig* llevó el género *metroidvania* a otra dimensión y Heist añadió los disparos en tiempo real a la estrategia basada en turnos, *Quest* es un RPG que pretende que los jugadores lleguen «a lo bueno» más rápidamente. Se trata de cortar por lo sano: aquí no existe una exploración del mundo exterior propiamente dicha y tampoco te esperes secuencias cinemáticas largas. En su lugar, tus tres robots (Armilly, la guerrera, Copernica, la maga, y Galleo, el tanque/sanador) recorrerán una serie de escenarios con desplazamiento lateral y la historia irá avanzando mediante conversaciones del equipo y diálogos con PNJ entre batallas basadas en cartas contra los diversos monstruos que se cruzan en su camino. «Combinas las barajas de cada personaje con las cartas que te tocan», explica Sigurgeirsson. Y

aunque comiences solo con un puñado de cartas rudimentarias con las que podrás jugar o que podrás barajar, en poco tiempo manejarás una baraja versátil que te permitirá combinarlas de forma inteligente para causar la mayor cantidad de daños posible.

Quest está a punto de caramelo: el anuncio de la fecha de lanzamiento debería ser inminente mientras lees esto, aunque el desarrollador está dispuesto a invertir un tiempo en asegurarse de que está bien equilibrado para todo tipo de jugadores. Sigurgeirsson quiere que el juego sea accesible para aquellos que no conocen bien el género y que, a la par, tenga profundidad y sutileza para aquellos que quieran sentarse y calcular el total de daños».

Tienen planeadas otras versiones, pero al haber encontrado su público en el *hardware* de Nintendo, no es de extrañar que Image & Form vaya a lanzar *Quest* primero en Switch. Y, en última instancia, el estudio tiene un objetivo muy similar al que ha tenido con Nintendo. «Uno de los mejores comentarios que puedes recibir es cuando alguien dice: "Este es el típico juego que odio o que ignoro, pero creo que a partir de ahora voy a explorar un poquito más este género"», comenta Sigurgeirsson. «Antes de que probaras nuestra comida, decías que no te gustaba el brócoli. ¿Y ahora?». Se ríe de nuevo. «Es una analogía un poco chapucera, pero queremos que la gente explore nuevos horizontes y que se decanten por cosas nuevas». ■

La baraja agujereada
Las cartas están diseñadas como tarjetas perforadas en consonancia con el trasfondo o *lore* de *SteamWorld*, que crea un universo alternativo donde los ordenadores a vapor del inventor Charles Babbage fueron un éxito.
Inevitablemente, la gente se quejó de que las perforaciones parecían idénticas, pero a Sigurgeirsson le complace aclarar que se trataba de marcadores de posición y que las cartas finales llevarían diseños diferentes. En lo que se refiere a la cronología de *SteamWorld*, el entorno de fantasía medieval lleva a la serie de escenarios inverosímiles a uno imposible, aunque ese era parte de su atractivo: «Era tan absurdo que sentimos que teníamos que hacerlo», dice, y una buena parte del sentido del humor del juego proviene de la sensación de estar tan perdido como un pulpo en un garaje. «Estamos coqueteando con una determinada película y tan pronto como veas la introducción, entenderás de dónde sacamos la inspiración para todo esto».









TIEMPO SIN VERTE

Tras casi 20 años a la espera, Ryo Hazuki continúa con su venganza

POR ANDY KELLY



TIEMPO SIN VERTE

Hablando de secuelas improbables... *Shenmue*, uno de los videojuegos más caros jamás creados, murió de forma discreta cuando Sega detuvo la producción de su Dreamcast. Pero esta saga de artes marciales salida de la mente de Yu Suzuki sigue siendo tan añorada que, gracias a años de campañas por parte de fans y más de siete millones de dólares logrados vía *crowfunding*, se ha logrado resucitar la historia de Ryo Hazuki. *Shenmue III* continúa la tan característica mezcla de la franquicia: simulación de vida, investigación, juego de lucha y construcción de mundo. Gracias a las casi dos décadas de avances de tecnología y diseño que se han producido mientras Hazuki esperaba sentado en el banquillo, su retorno incluirá mecánicas más profundas inspiradas en los RPG, y un fascinante nuevo sistema de diálogos que apunta a una interacción entre los personajes más sofisticada.

Nuestro taciturno luchador adolescente sigue buscando a Lan Di, el hombre que asesinó brutalmente a su padre frente a sus ojos. Un viaje que le ha llevado desde su pueblecito de Yokosuka, Japón, a las montañas de Guilin, China. Pero mientras esa senda de venganza había sido, hasta ahora, solitaria, en *Shenmue III* se le une una misteriosa chica, Shenhua. Su presencia se sentía ya en los dos primeros juegos, pues ambos parecen compartir una enigmática conexión espiritual: personas, con una cultura y unas circunstancias compartidas, se unen para lograr un objetivo común: desvelar los misterios del espejo y encontrar a Lan Di».

Bailu no tiene nada que ver ni con los suburbios nevados de Yokosuka ni con las caóticas calles de Hong Kong. Se trata de una tranquila aldea rural enclavada en lo más profundo de las montañas de Guilin. Allí es donde da comienzo *Shenmue III*, con Hazuki buscando pistas del paradero de Lan Di. Manteniéndose fiel a los originales, la gente del pueblo tiene rutinas y personalidades únicas. Uno de los detalles que hacía tan especial al primer *Shenmue* era la necesidad de memorizar los hábitos de la gente que te rodeaba: un encanto que, hasta cierto punto, se perdió al ambientar su secuela en una gran ciudad. En cambio, Bailu supone un retorno a ese aire de cercanía que transmitía Yokosuka.

Shenmue destacaba por su atención al detalle, sobre todo respecto a la recreación del ambiente de los años 80. Un nivel de mimo en la investigación que se ha repetido a la hora de crear los entornos de *Shenmue III*. «Otra vez he repasado todos los materiales que reuní hace veinte años, y he investigado la China de los 80, las tribus indígenas, sus costumbres, aldeas y demás», nos cuenta Suzuki. «También he visitado la provincia de Fujian, y he realizado investigaciones en vivo sobre la gente de la zona y su estilo de vida».



«OTRA VEZ HE REPASADO TODOS LOS MATERIALES QUE REUNÍ HACE VEINTE AÑOS»

un detalle abordado de forma indirecta en *Shenmue II*, y que se explorará en mayor profundidad en el tercer juego.

«En el mundo real han pasado 18 años, pero *Shenmue III* retoma la historia justo después de los acontecimientos del anterior juego», dice Suzuki, creador de la franquicia y director/guionista de *Shenmue III*. «Ryo y Shenhua llegan a su pueblo natal, Bailu, donde vuelven a buscar pistas de la identidad y el paradero de Lan Di, que mató a Iwao, el padre de Ryo. Aparece gente que le conoció, y los secretos de todos ellos van siendo revelados a medida que la historia progresa. Creo que la podrán disfrutar tanto los fans de la saga como los que la desconocen».

«El padre de Ryo fue asesinado por culpa del espejo, y el de Shenhua fue secuestrado por el mismo motivo», añade. «Así que se trata del relato de cómo dos

Suzuki estudió fotografías de chinos de la época para asegurarse de que los rostros y el sentido de la moda de los PNJ del juego eran fieles a la realidad.

El hecho de que Hazuki sea un chico de ciudad fuera de su elemento será importante para la historia de *Shenmue III*, sobre todo en sus interacciones con su nueva compañera. «Shenhua fue criada en el campo, rodeada de naturaleza, con la libertad que eso implica, mientras Ryo es todo lo contrario, es un urbanita», dice Suzuki. «Espero que los jugadores disfruten de las conversaciones y los puntos de vista que surgen a partir de las diferencias en cuanto a valores y entornos personales entre ambos».

Suzuki describe *Shenmue III* como un juego que «mira más hacia el interior que hacia el exterior», lo que sugiere que quizá aprendamos algo más sobre Hazuki, ese ▶



Juego Shenmue III
Desarrollador Ys Net
Editor Deep Silver
Formato PC, PS4
Lanzamiento 27 de agosto





Hazuki es un gran artista marcial, pero necesitará más entrenamiento para derrotar a los mejores luchadores de Guilin. Un nuevo sistema de progresión hará más interactivo el desarrollo de sus habilidades. Esperamos que, entre peleas, averigüemos algo más del Espejo Fénix y el Espejo Dragón, algunos de los misterios que quedaron colgados en *Shenmue II*.

La belleza rural de la localización principal, Guilin, es un gran cambio respecto a la ambientación urbana de los dos primeros juegos.

Espíritu independiente
Curiosamente, pese a ser uno de sus juegos más recordados, Sega no está implicada en el desarrollo de *Shenmue III*. El juego lo va a sacar el editor germano-austriaco Deep Silver, e Ys Net es un estudio independiente con base en Tokyo. En una entrevista con Kotaku, Suzuki señaló que recuperar los derechos para la secuela fue más fácil de lo que esperaba. «Sega no tuvo problemas para cederme la licencia», decía. «Ellos fueron la razón por la que pude hacer el primer *Shenmue*». En cuanto a si Sega recibirá algún tipo de compensación por las ventas de *Shenmue III*, Suzuki no quiere revelar nada al respecto.





estoico adolescente que parece no prestarle atención al peligro que corre ni a la gente que se preocupa por él. Su búsqueda de venganza es, sin lugar a dudas, un auténtico suicidio, algo que muchos personajes le han dicho a lo largo de la franquicia. Ojalá aquí se nos permita profundizar un poco más en su personaje, a pesar de que, como admite Suzuki, inicialmente seguirá siendo el hombre que conocemos y amamos.

«Como solo han pasado uno o dos meses desde *Shenmue II*, no se han producido cambios drásticos en la personalidad de Ryo», explica. «Pero visitar un país extranjero e interactuar con los habitantes de Bailu le llevará a crecer. Con su pathos y su personalidad particular, el bueno de Ryo, el hombre más inconsciente del mundo, sigue siendo el mismo». A los fans les gustará saber que la fuente de gran parte del encanto de Hazuki, el doblador Corey Marshall, volverá a darle voz en la versión en inglés. Marshall se ha convertido en una especie de embajador de *Shenmue*, y su entusiasmo hacia la franquicia y sus fans es contagioso... A pesar de que eso no se transmita en la languidez característica del personaje. Pero no querríamos que el personaje sonara de otra manera.

allí, y más tareas completes, más cálida será la gente. De hecho, si hablas con Su Zixiong con Shenhua al lado, se mostrará mucho más amable y más abierto, al darse cuenta de que os conocéis. En los dos primeros *Shenmue*, la gente te contaba la historia de su vida sin necesidad de animarlos demasiado, pero aquí tienes que conocerlos antes de que te hablen de ellos mismos. Es una aproximación curiosa e innovadora a la interacción con los PNJ, haciendo que la parte de recopilación de información del juego –que, de nuevo, cumple un papel fundamental– resulte mucho más rica.

El sistema de Afinidad también se aplica a tu relación con Shenhua, que se desarrollará a medida que pases tiempo con ella. «Cuanto más hables con Shenhua, más cerca os sentiréis, y más cambiarán su actitud y sus expresiones», nos cuenta Suzuki. «Mi intención es transmitir los cambios pequeños, sutiles, en la vida y las interacciones cotidianas». A lo largo del juego, la chica irá siendo cada vez más amistosa con Hazuki. Como se ha sugerido en varias ocasiones a lo largo de la franquicia, el destino que comparten es esencial para la línea argumental, y eso se proyectará sobre la trama de *Shenmue III*.

Sin embargo, no todo son destinos y

«RYO, EL HOMBRE MÁS INCONSCIENTE DEL MUNDO, CONTINÚA SIENDO EL MISMO»



Vuelven las recreativas, incluida una de las favoritas de los fans, la increíblemente difícil QTE Title. Parece lógico suponer que minijuegos como este mejorarán las habilidades de Hazuki.

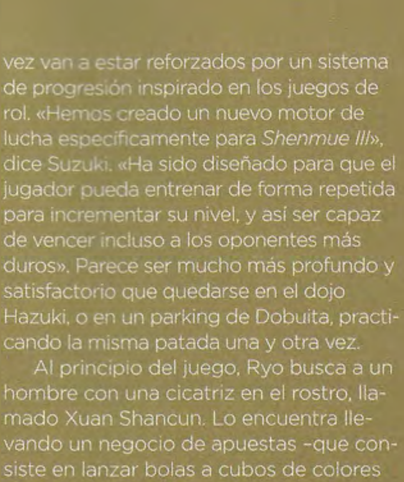
Cuando entra en el pueblo, Hazuki se encuentra con un grupo de niños que practica tai-chi copiando los movimientos de su maestro. Se acerca al mismo, un hombre llamado Su Zixiong, y empieza a hacerle preguntas. Pero, en lo que supone un ejemplo perfecto de una de las características más interesantes de *Shenmue III*, no se muestra dispuesto a hablar. Incluso parece distante. Hazuki quiere encontrar a alguien llamado Sr. Yuan, pero Su Zuxiong se resiste a revelar nada. «¿Tengo pinta de saber algo al respecto?», dice con brusquedad. Se trata de lo que Ys Net llama el sistema de Afinidad, que requiere que conozcas a la gente, o que te hagas un nombre en la zona, para que te ofrezcan información clave.

Se trata de una característica que encaja muy bien dentro de la propia ficción: después de todo, Hazuki es un extranjero en Bailu, y un pueblo asilado como este mantendría las distancias con los desconocidos. Así que cuando más tiempo pases

espejos mágicos. Parte de la magia particular de *Shenmue* está en sus minijuegos y en la necesidad de aceptar trabajos de baja estofa para ganar dinero, y *Shenmue III* no se aparta de ello. Hazuki empezará con solamente unos pocos yuans, lo que significa que tendrá que encontrar maneras de ganarse la vida en Guilin. En Bailu conocerá a Liu Fang, aldeano de aspecto turbio que rige un puesto de Lucky Hit, minijuego de apuestas que les sonará, y mucho, a los fans de *Shenmue II*. Puedes probar y ganar así unos cuantos yuans, pero si nos podemos guiar por la segunda entrega de la franquicia, es posible que Hazuki llegue a trabajar en el puesto y le ofrezca a los transeúntes jugar un poco. Todavía no se sabe nada de los trabajos a los que podrás aspirar, y Suzuki no tiene ganas de hablar del tema. Está de más apuntar que nos encantaría que se incluyera el uso de carretillas elevadoras.

Los combates siempre han sido una parte fundamental de *Shenmue*, y esta ▶





vez van a estar reforzados por un sistema de progresión inspirado en los juegos de rol. «Hemos creado un nuevo motor de lucha específicamente para *Shenmue III*», dice Suzuki. «Ha sido diseñado para que el jugador pueda entrenar de forma repetida para incrementar su nivel, y así ser capaz de vencer incluso a los oponentes más duros». Parece ser mucho más profundo y satisfactorio que quedarse en el dojo Hazuki, o en un parking de Dobuita, practicando la misma patada una y otra vez.

Al principio del juego, Ryo busca a un hombre con una cicatriz en el rostro, llamado Xuan Shancun. Lo encuentra llevando un negocio de apuestas -que consiste en lanzar bolas a cubos de colores para ganar premios- y se enfrenta a él. La cámara se aproxima a su cicatriz para remarcar que es el tipo que buscabas, pero se niega a darle a Ryo la información que busca, pues el sistema de Afinidad vuelve a hacer de las suyas. Claro que, en esta ocasión, las consecuencias son más violentas. Xuan reta a Ryo a un duelo, y da comienzo una secuencia de lucha.

Los combates de los dos primeros *Shenmue* se inspiraban en otra gran franquicia de Yu Suzuki para Sega, *Virtua Fighter*. Aquí son mucho más fluidos, con transiciones más claras entre movimientos, si bien sigue estando presente su característico estilo de animación. Por desgracia para Hazuki, Xuan es mucho mejor luchador que él. Pero, a pesar de su aspecto desagradable, es extrañamente caballeroso, pues le indica a Ryo que puede acudir a un lugar llamado Martial Hall para refinar sus habilidades de lucha, y volver a por otra oportunidad. El entrenamiento siempre ha sido importante en *Shenmue*, aunque no quedaba claro qué estabas mejorando. Esta vez, la progresión es mucho más clara, y forma parte más intrínseca de la experiencia.

Hay dos indicadores que regulan la habilidad como combatiente de Hazuki: la Potencia de Ataque y la Resistencia. Esta última está ligada a la barra de la interfaz de pantalla, y se ve afectada por prácticamente todo lo que haces, desde correr a explorar, o realizar movimientos en una pelea. La resistencia puede recuperarse engullendo comida, que puedes acumular en tu inventario: de hecho, almorzar antes de hacer algo extenuante se convertirá en parte de tu rutina en *Shenmue III*. La Potencia de Ataque se explica sola, pues indica lo fuerte que golpeas. Ambos indicadores pueden mejorarse visitando el Martial Hall y participando en minijuegos de entrenamiento. Además, por primera vez, puedes alterar la apariencia de Hazuki, cambiando su chaqueta de cuero por una indumentaria más adecuada para hacer deporte.

Entrenar gira en torno a ritmo, reacciones y habilidad. En el minijuego Horse Stance, Hazuki se coloca en una postura de aspecto incómodo y debe mantenerse quieto pulsando rítmicamente un botón para igualar un determinado marcador. Si fallas, caerá; pero si logras sostener el ritmo, aumentará su indicador de Resistencia. Por si fuera poco, tanto Potencia de Ataque como Resistencia influyen en un tercer indicador, Kung Fu, que te permite aprender movimientos más avanzados.

Otro minijuego es One-Inch Punch, en el que Hazuki practica con un muñeco de madera. Se trata de otra prueba basada en el ritmo, inspirada en el entrenamiento de Wing Chun popularizado por Bruce Lee, y que incrementa tanto tu Resistencia como tu Potencia de Ataque. Hay algo satisfactorio, dinámico, en este entrenamiento en concreto, sobre todo por el sonido de la madera crujiendo cuando Ryo golpea el muñeco. Claro que, a medida que tus estadísticas aumentan, las tareas también se harán más difíciles.

También puedes entrenar determinados movimientos utilizando pergaminos de técnica, característica recuperada de los dos primeros juegos. Todos los rollos de *Shenmue I* y *II* están otra vez disponibles, además de otros nuevos, lo que los aproxima a los 100. Pueden comprarse en tiendas, intercambiarse con otros personajes o ser encontrados mientras exploras el mundo. Y cuanto más variada sea la gama de movimientos de Hazuki, más fáciles le resultarán los combates, sobre todo cuando se enfrente a gente que usa estilos de artes marciales que no haya visto jamás.

En el Martial Hall, Ryo conoce a un maestro llamado Huang Hu, que le explica que Xuan fue uno de sus estudiantes. Al parecer, fue un alumno prometedor que viajó desde muy lejos para estudiar en Bailu, pero perdió la pasión por lo marcial y prefirió dedicarse a las apuestas. Una de las grandes virtudes del primer *Shenmue* residía en que todos los habitantes de Yokosuka tenían detrás una historia compleja, a menudo triste, así como relaciones con otros personajes, así que es reconfortante ver que ese tipo de construcción de mundo vuelve a tomar importancia en *Shenmue III*.

En el dojo puedes disputar combates de entrenamiento, retar a otros alumnos o practicar movimientos de pergamino. Si Ryo decide enfrentarse a un estudiante llamado Red Tiger, durante la lucha aparecerán las combinaciones de movimientos que ya tiene equipadas, permitiéndole practicarlas en una situación semirreal. Dale el ritmo adecuado a tus ataques y bloquea los movimientos de Red Tiger, y poco a poco aumentarán tu Resistencia. ▶



IZQUIERDA Cada personaje que Hazuki conoce tiene sus propias rutinas. Con el tiempo, llegarás a aprender dónde pasan el tiempo todos y cada uno de los habitantes de Bailu.
ARRIBA Vimos brevemente Bailu en *Shenmue II*, pero 18 años de avances gráficos han desembocado en una mejora significativa del aspecto de sus caseríos rurales.

tu Potencia de Ataque y, finalmente, tu Kung Fu. Pelear es una forma mucho más eficiente y más rápida de aumentar de nivel, pero vencer a una persona es más complicado que darle golpes a un muñeco de madera.

Pero hay maneras de refinar tu habilidad para el combate más emocionantes y peligrosas. Como la que encuentras en Niaowu, un asentamiento mucho más urbanizado que Bailu. Allí, si Ryo se desliza por un callejón lleno de basura, y sobrepasa la estatua dorada de una deidad china, observará un cartel de neón que le da la bienvenida a Rose Garden. Se trata de un nombre algo engañoso para lo que no es sino un circuito de peleas situado en el patio de un templo. Allí puedes probar tu temple frente a un grupo de oponentes cada vez más hábiles que, a diferencia de los muñecos, devuelven los golpes.

Tras pagar una entrada de 1.000 yuans, Rose Garden será, para aquellos que prefieran eludir los combates, algo totalmente opcional.

Respecto al, ehm, 'particular' sistema de control de *Shenmue*, Suzuki ha intentado mantener el espíritu de los juegos originales, pero con cierta modernización. «A grandes rasgos conserva el esquema de control de *Shenmue II*, aunque permite, como en todos los juegos modernos, mover la cámara con los sticks analógicos», dice. «Además, ahora el inventario puede utilizarse de varias maneras, al tener una nueva interfaz. No nos hemos inspirado en otros juegos». El inventario es algo en lo que bucearás a menudo, al comprar y vender objetos, y recoger otros tantos ocultos que encontrarás observando los alrededores con la cámara en primera persona. Y, sí, por si te lo preguntabas, las cápsulas con juguetes coleccionables vuelven.

CUANTOS MÁS OPONENTES DERROTES, MÁS DIFÍCILES SERÁN LOS COMBATES

un maestro de ceremonias con bigote anuncia al oponente de Hazuki: un experto en Muay Thai de aspecto grave al que apodan Rodilla de la Muerte. A esas alturas, habrás entrenado las habilidades de Ryo lo suficiente como para que le venzas con facilidad, pero cuantos más oponentes derrotes, más difíciles serán los combates. Porque, además, usarán una gama de estilos de lucha que solo puedes contrarrestar de forma efectiva dominando determinados movimientos. En cuanto derrotes a Rodilla de la Muerte, cuyo nombre pierde un poco la magia cuando lo ves en el suelo lleno de moratones, Hazuki recibirá 2.500 yuans, convirtiendo tus visitas a Rose Garden en una de las actividades más lucrativas del juego.

Entre los enemigos más destacables a los que te enfrentarás está Chris Bellinger, el llamado 'Puño Mach', de quien el presentador dice que «ha enviado a incontables luchadores al quirófano con sus puños de hierro». Al alcanzar cierto nivel, Ryo tendrá que enfrentarse a varios oponentes de forma simultánea. Para los jugadores que quieran profundizar y llegar a dominar las complejidades del sistema de combate de *Shenmue III*, será una forma atractiva para pasar el tiempo. Todos los que se hayan curtido en las peleas callejeras de Kowloon del segundo juego se sentirán como en casa, aunque el

Es esperanzador escuchar a Suzuki defender que *Shenmue III* tiene que seguir pareciendo un episodio de *Shenmue*, y se resiste a la tentación de aproximarse a otros juegos de mundo abierto, un género cuya popularidad ha explotado desde los días de la Dreamcast. «Creo que los fans que han esperado pacientemente este juego disfrutarán de ese aire tan particular, diferente a cualquier otro título», dice. «He decidido apostarlo todo a construir un mundo particular. Hay por ahí un montón de juegos geniales de mundo abierto, pero no creo que haya demasiados, si es que hay alguno, como *Shenmue*».

Realmente es increíble que *Shenmue III* haya logrado despegar siquiera. Pero la fortaleza de su estatus de culto, y la innegable pasión de su grupo de fans, ha bastado para traerlo de entre los muertos casi dos décadas después. «Todo ello es gracias al poder de esos aficionados que han continuado apoyándonos después de tanto tiempo», afirma Suzuki. «Cada año recibo cartas de gente que espera *Shenmue III* con muchas ganas, y a la que no le importa si acaba en forma de manga, novela o lo que sea. Simplemente quieren saber cómo continúa la historia. Todo eso, combinado con la campaña de Kickstarter, ha acabado germinando en algo que jamás imaginamos cuando arrancamos este proyecto». ■



Niaowu es mucho más grande que Bailu. Allí encontrarás el Rose Garden, un club de lucha en el que Hazuki puede ganar dinero y probar sus habilidades contra oponentes reales.



Los dos primeros juegos tenían una ambientación relativamente moderna; *Shenmue III* está mucho más impregnado de la religión y la cultura de la antigua China.

Reunión de amigos
Ys Net, el estudio fundado en 2008 por el creador de la franquicia, Yu Suzuki, no está trabajando en solitario en *Shenmue III*. También está implicado otro estudio, Neilo, perteneciente a Takeshi Hirai, programador principal del original. Hirai, viejo amigo de Suzuki, es el director creativo del nuevo juego. Otros veteranos que vuelven para esta tercera entrega son el diseñador de personajes Kenji Miyawaki, el compositor Ryuji Iuchi, el guionista Masahiro Yoshimoto, y Corey Marshall y Masaya Matsuzake, respectivamente, como las voces en inglés y japonés de Ryo Hazuki. Ys Net también ha contratado al arquitecto Manabu Takimoto, que ayudó a diseñar los edificios de los dos primeros *Shenmue*, así que puedes esperar un nivel similar de autenticidad.


S.S.M.C.

THE WALKING DEAD

THE FINAL SEASON

Tras cuatro temporadas y con el cierre de Telltale de por medio, la mítica saga sobrevive también a su final.

Por Marina Amores

Tras siete años de recorrido, *The Walking Dead* llega a su final con el cuarto episodio de su *Final Season*. No fue ni el primer proyecto de Telltale Games, ni su primera aventura gráfica, ni su primera propiedad intelectual prestada, ni su primer título en usar el formato episódico, pero fue sin duda el videojuego que marcó un antes y un después tanto para el género como para la compañía. Fundado en 2004 por excomponentes de LucasArts, Telltale Games fue el estudio de videojuegos que quiso resucitar y reinventar el género de la aventura gráfica en una época donde ya se daba casi por extinta.

Sam & Max Save the World (2006) fue una de las primeras muestras de ese rescate del género que probaba el formato episódico con el nacimiento de la distribución digital y que caracterizaría posteriormente los títulos de la compañía. Con *Tales of Monkey Island* (2009) y otras propiedades intelectuales prestadas de por medio, Telltale Games se marcaría un nombre y una reputación en los juegos narrativos hasta que, en 2011, haría su anuncio más importante hasta la fecha. El acuerdo con Robert Kirkman para llevar la mítica saga de cómics al videojuego, especialmente tras su reciente adaptación a serie de televisión gracias a AMC, fue clave no solo para el éxito de la compañía, que lo convertiría en su título más reconocido, sino porque sentaría un modelo a seguir dentro e incluso fuera de Telltale.

The Walking Dead se estrenaba en 2012 y enamoraba tanto a la crítica como a los usuarios, incluyendo aquellos menos afines a los juegos con fuerte carga narrativa. Como ya pasaba en *Jurassic Park: The Game* (2011), los personajes podían morir, y que las consecuencias de nuestras decisiones -aunque muchas veces maquilladas- se mostraran en los siguientes capítulos, fue probablemente una de las claves del éxito que también respondía en ventas.

Un éxito comercial que se reflejó en la explotación del universo dentro de Telltale a lo largo de los siguientes años, dando lugar a *The Walking Dead: Season Two* (2013), *The Walking Dead: Michonne* (2016), *The Walking Dead: A New Frontier* (2016) y, finalmente, *The Walking Dead: The Final Season* (2018). Pero el éxito comercial de la saga no pareció ser suficiente para aguantar la cantidad de proyectos que desde entonces Telltale había desarrollado y publicado y, a fina- ▶

les del verano de 2018, conocíamos la trágica noticia del despido del 90 % de su plantilla y el posterior cierre de la compañía, cancelando proyectos anunciados como el juego basado en la serie de Netflix de *Stranger Things* o la segunda parte de *The Wolf Among Us*.

Con la última temporada de *The Walking Dead* a medio finalizar su desarrollo y su primer capítulo ya publicado, Telltale buscaba una salvación para, por lo menos, dar un cierre a su saga más conocida y querida. Fue Skybound Games, junto a Robert Kirkman, quienes anunciaban al poco que Skybound se encargaría de finalizar los dos últimos capítulos restantes contratando a algunos de los desarrolladores despedidos semanas atrás por Telltale y pasando a ser el nuevo propietario de la saga. El cuarto y último episodio se publica este 26 de marzo para poner un punto

Clementine siempre ha sido el corazón y el alma de la saga, y todas las temporadas han reflejado precisamente eso, su historia

final a la serie más importante de una compañía que no pudo hacer rentable lo que parecía una exitosa nueva manera de adaptar propiedades intelectuales en formato de videojuego, y donde todo el peso recaía en la narrativa.

Hablamos con Kent Mudle, el que ha sido el director creativo de *The Walking Dead: The Final Season* en Telltale, para conocer más sobre el final de esta saga. Empleado en Telltale durante 8 años y director en otros juegos de la compañía, incluyendo la primera y la segunda temporada de *The Walking Dead*, Kent Mudle fue nombrado director creativo en *The Final Season* antes de que Telltale cerrara, y ha continuado su rol una vez Skybound volvió a poner el proyecto en marcha en noviembre del año pasado.

Haciendo un poco de retrospectiva hasta llegar a los últimos episodios, al comenzar la primera temporada jugando con el personaje de Lee, parecía claro que íbamos a seguir su historia, pero cuatro temporadas más tarde es evidente que *The Walking Dead* es la historia de Clementine. Ella ha sido siempre el corazón y el alma del videojuego, como bien nos asegura el director creativo, y todas las temporadas han reflejado eso. «Como una niña de inocencia pura cuando estaba protegida por Lee, ella representaba una esperanza para un futuro que podría ser más que simplemente sobrevivir», introduce el director. «La historia de Lee iba sobre morir para que ella pudiera tener la oportunidad de vivir, tal y como ha sido con sus muchos otros protectores, desde Kenny, Christa, Omid hasta Jane, por ejemplo», continúa. Mudle es el primero consciente de la enorme evolución que ha dado el personaje de Clementine a lo largo de la saga, «pero esa esencia de bondad que vimos desde el primer momento en la primera temporada nunca se ha desvanecido, y fue muy emocionante llevar ese arco a una conclusión en *The Final Season*».

Como los fans ya saben, en esta temporada final a Clementine le toca cuidar del pequeño AJ, un niño huérfano y lo más cercano a la familia que le queda, de la misma manera que Lee lo hizo con ella en la primera temporada. Telltale no quería repetir lo ya hecho con la primera temporada, pero sí que hay una intención plenamente consciente de revisitarlo. Como bien explica el director creativo, la experiencia de Clementine guiada por Lee dio forma a su vida posapocalíptica, por lo que era lógico que ella intente ahora honrar su legado haciendo todo lo posible para que AJ sobreviva. «Es tan buena estudiante, que al comienzo de la temporada final vemos que Clem ya le ha enseñado a





Juego The Walking Dead: The Final Season
Desarrollador/Editor Skybound Games
Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Lanzamiento 26 de marzo

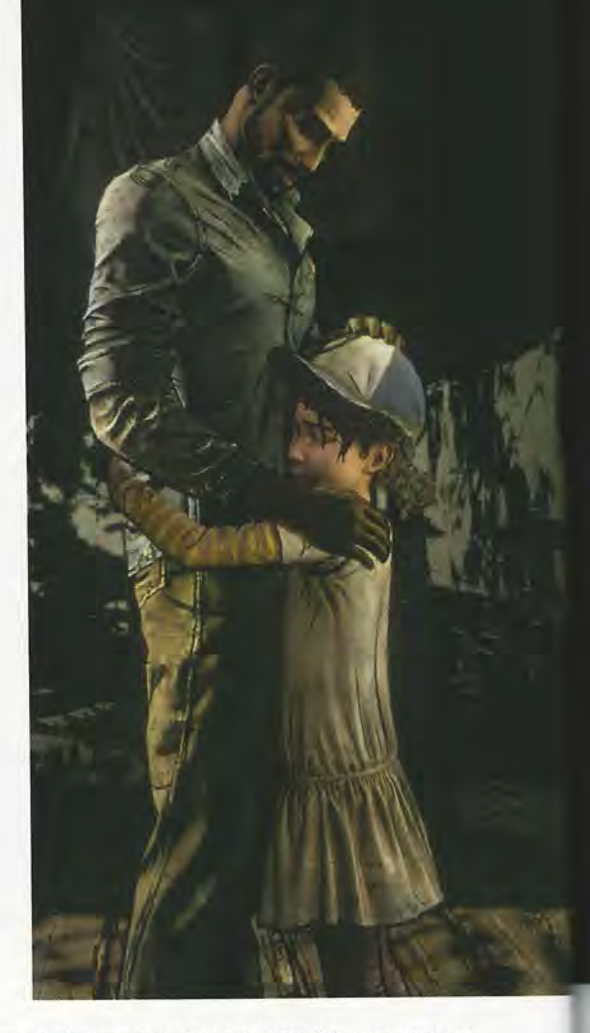
AJ todos los trucos de supervivencia que sabe, pero aún no le ha enseñado cómo tratar con otras personas, lo que hace que se desarrollen muchas situaciones dramáticas», argumenta. «Lee no tuvo que enseñarle humanidad a Clementine, ya que ella ya era bondadosa de forma natural; AJ, sin embargo, crea una inversión de la dinámica Lee/Clem muy convincente al nacer en un mundo de monstruos y aprender que matar significa sobrevivir», afirma.

Sobre esta importante relación entre Clementine y AJ, al principio de cada capítulo de esta temporada final se nos recuerda que el pequeño aprenderá todo de nosotros y que actuará en consecuencia. Esto es especialmente crucial al final del primer capítulo y, por supuesto, condiciona varios momentos de la trama. Efectivamente, AJ ha sido un personaje que han considerado y tenido en cuenta con mucho cuidado, tal y como nos asegura el director. Se trata, no olvidemos, de un niño que no ha conocido el mundo sin zombis y sin violencia, un aspecto que se recalca en los pequeños detalles a lo largo de toda la temporada. «Queríamos que se viera como un niño agradable al instante en cuanto a lo capaz que era y lo mucho que cuidaba a Clementine, pero también que era un niño difícil de criar para que te preocupes de verdad por tus elecciones», comenta al respecto. Las acciones de AJ al final del primer episodio están destinadas a mostrarnos como jugadores de lo que es capaz y nos invitan a pensar con mucho cuidado las siguientes elecciones que vienen. «AJ como espejo ha sido un principio de diseño crucial para agregar peso extra a todas sus opciones, y creo que ha funcionado muy bien», afirma.

La evolución a lo largo de las temporadas no solo se ha producido a nivel narrativo y con los persona-







jes en sí, sino que a nivel gráfico y técnico también ha sufrido pequeños cambios, como era de esperar de un juego con cuatro temporadas y siete años de recorrido. «Realmente queríamos hacer avanzar el lado del "juego" de un título de Telltale con la temporada final», reconoce el director. En esta temporada final nos encontramos, entre otras novedades, un nuevo sistema de cámara por encima del hombro, que permite una

En esta temporada final nos encontramos un nuevo sistema de cámara por encima del hombro, entre otras novedades

mayor inmersión en el ambiente e invita al jugador a una mayor exploración que hasta entonces. Tenemos también una interfaz renovada y nuevas herramientas tecnológicas al servicio del aspecto visual, como una iluminación completamente dinámica y el «Graphic Black», un nuevo estilo de renderizado que permite que los objetos en el entorno aparezcan más negros y desaturados cuanto más lejos estemos, además de irse detallando conforme nos acercamos, logrando una sensación visual de que la novela gráfica original cobra auténtica vida.

También destaca el nuevo sistema de combate, que hasta las anteriores temporadas se había basado ante todo en un sistema de QTE, y que ahora nos ofrece secuencias de combate sin guion donde también tendremos que jugar a evitar o a correr de los mismos caminantes. «El deseo del equipo durante años ha sido lograr que los títulos sean más atractivos desde el punto de vista mecánico para que coincidan con nuestra narrativa de primer orden, y los avances en el sistema de cámaras y el combate supusieron muchísimo trabajo, pero al final creo que vale la pena por todo lo que hacen y añaden a la experiencia», explica Mudle al respecto.

El sistema de animaciones es otra mejora que mencionar, especialmente en lo que respecta a los movimientos faciales y una mejor sincronización de labios con los personajes, lo que ha propiciado también incorporar el doblaje al francés, alemán, español latino y portugués. Por otra parte, el aspecto de la jugabilidad es otro tema que llevaba preocupando mucho al equipo de desarrollo, siendo conscientes de que una de las principales críticas de los juegos de Telltale es el abuso en el sistema de diálogos en detrimento de una mayor interactividad con el entorno. Los creadores aseguran haber escuchado a la comunidad en este sentido, especialmente de cara a esta última temporada, y podemos afirmar que efectivamente ha habido un ligero cambio en el *gameplay*, invitando más a la exploración y a observar los pequeños detalles.

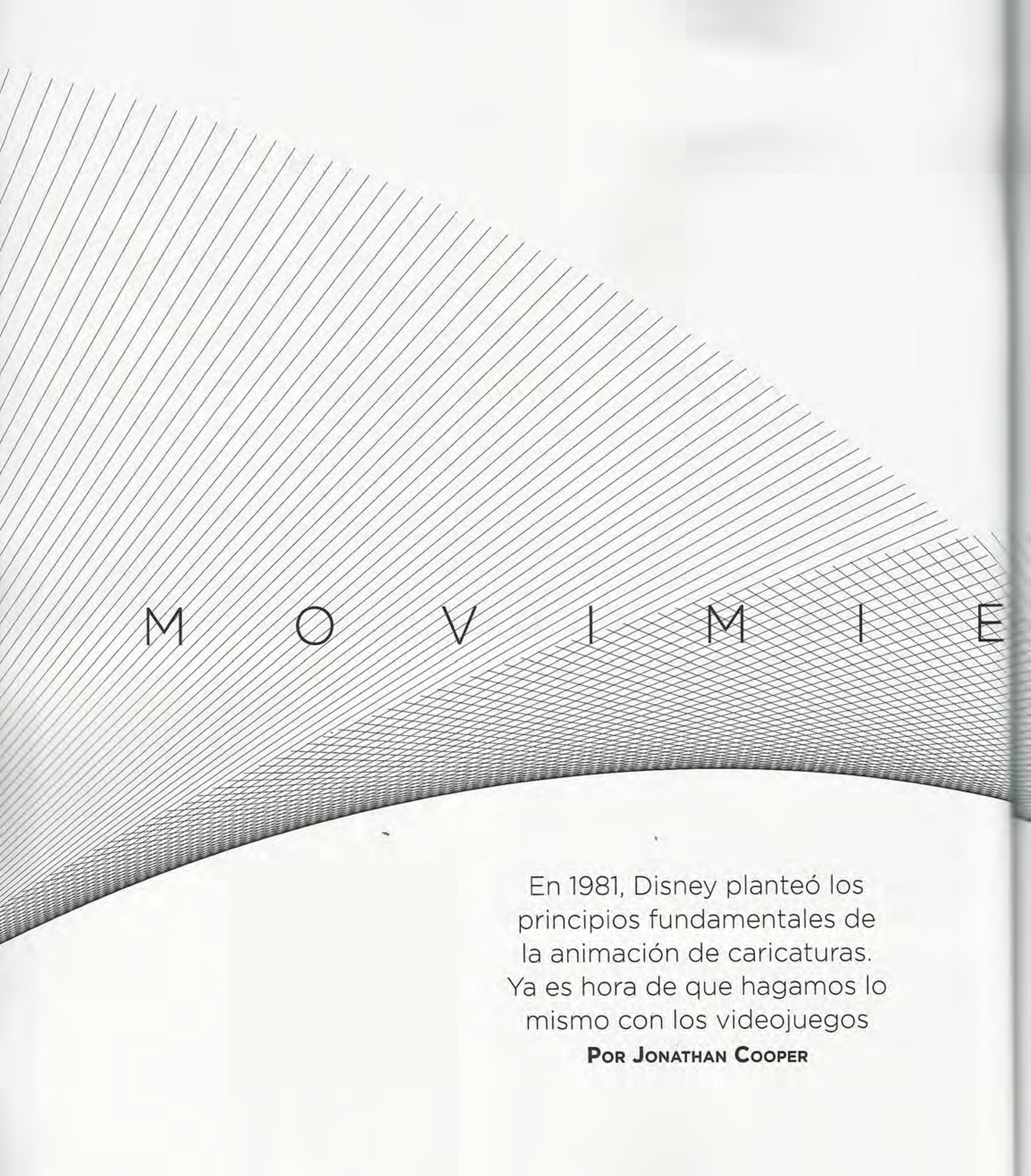
Poner punto final a la saga no ha sido nada fácil para el equipo. Esta última temporada no solo ha presentado un enorme reto por la quiebra de Telltale, sino que todos sus creadores han sentido una gran responsabilidad a la hora de cerrar la historia probablemente más importante de la compañía. «Sentí el peso de eso desde el primer día, te lo puedo asegurar», confiesa Mudle. «El legado de la serie y la primera temporada en particular proyecta una sombra muy larga, y aunque a veces fue aterrador, también fue emocionante confiar en encontrar una conclusión digna para un personaje tan querido», continúa. Sin duda,, dar con un final a la altura de toda la aventura y de sus personajes ha sido uno de los mayores esfuerzos para todo el equipo desde que afrontó esta última temporada. «Creo que el mayor desafío fue crear una nueva historia que hiciera avanzar al personaje, respetando el legado de Clementine, y después de todo eso, haber encontrado un final del que podamos sentirnos orgullosos», finaliza.

Despedir a Clementine desde luego no va a ser fácil para la mayoría de fans. Ahora, con la responsabilidad de liderar una nueva y joven comunidad, debe proteger lo que representa su única manera de dejar de huir, lo que proporciona una esperanza de vida a su protegido. «Los juegos de *The Walking Dead* hechos por Telltale han sido casi toda mi carrera», reconoce Mudle. «La primera temporada fue uno de los primeros juegos en los que trabajé, y es una locura pensar que pasé de ser un artista cinematográfico de una única escena a ser el director a cargo de toda la temporada final», reflexiona. «*The Walking Dead* cambió la narrativa interactiva para siempre, y estoy más que agradecido a Skybound, que nos da la oportunidad de terminar la serie que todos amamos tanto». ■









En 1981, Disney planteó los principios fundamentales de la animación de caricaturas. Ya es hora de que hagamos lo mismo con los videojuegos

Por Jonathan Cooper

N T O 2 . 0

▶



Los 12 principios básicos de la animación introducidos por Ollie Johnston y Frank Thomas, de Disney, en su libro de 1981 *The Illusion of Life: Disney Animation*, son una gran base para cualquier animador. Pero en el fondo fueron escritos teniendo en mente el concepto de un entretenimiento lineal como la TV o el cine, y el paso al 3D mantuvo todos esos elementos intactos al tratarse de un cambio meramente estético dentro del medio. Pero dado que los dibujos animados y efectos visuales 3D siguen siendo parte de un medio lineal, solo pueden trasladarse a algunos elementos de la animación de videojuegos, y nada más en caso de que el juego tenga un estilo caricaturesco.

Por tanto, es hora de proponer un conjunto adicional de principios específicos para la animación de videojuegos que no sustituyan sino que complementen a los originales. Estos son los cinco mandamientos centrales de nuestro nuevo medio de entretenimiento no lineal, que cuando se tienen en cuenta forman la base de personajes de videojuego que no solo presentan buen aspecto sino que dan buenas vibraciones en manos de los jugadores... algo que los doce principios originales no tenían en cuenta.

1: Sensación

El mayor elemento que separa por sí solo la animación de videojuegos de la animación lineal tradicional es la interactividad. Que el jugador esté controlando y modificando sus avatares, tomando decisiones a cada segundo, obliga a que el animador abandone la autoría exclusiva de la experiencia. Por tanto, cualquier animación ininterrumpida que se reproduzca de principio a fin es un tiempo en que el jugador está básicamente apartado del proceso de toma de decisiones mientras espera a que la animación termine (o alcance el resultado deseado, como dar un puñetazo). El tiempo que pasa entre el *input* del jugador y la reacción deseada puede significar la diferencia entre crear la ilusión de que este encarna a su avatar o que sea solo un espectador pasivo accesorio. Por eso hace años que las cinemáticas son el único elemento de los videojuegos que acostumbran a tener una opción de «saltar»: porque la mayoría refleja un medio tradicional no interactivo, que es la antítesis de este medio.

Respuesta

La animación de juegos siempre debe tener en cuenta el tiempo de respuesta –es decir, la ventana entre el *input* del jugador y la respuesta del juego a este– como parte intrínseca de qué «sensación» van a dar el personaje o la interacción al jugador. Aunque por lo general conviene tener una respuesta tan rápida como sea posible, depende del contexto de la acción. Por ejemplo: se espera que las acciones más pesadas o fuertes sean más lentas, y los ataques enemigos deben ser lo suficientemente lentos para que el jugador pueda verlos y responder.

Es tarea del animador del juego, a menudo en tándem con el diseñador y/o programador, aportar el nivel de respuesta adecuado para ofrecer la mejor «sensación» y que a la vez retenga un nivel de fidelidad visual que satisfaga todas las intenciones de la acción y del personaje. Es importante no sacrificar el peso del personaje o la fuerza de una acción por querer que todo sea tan reactivo como sea posible, un número de equilibrismo que requiere emplear todos los trucos de que se disponga. Pero al final el mejor mantra es que «el jugador gana». La animación más bonita y fluida será eliminada o reducida si interfiere demasiado con la jugabilidad, así que es importante que el animador de juegos tenga una mirada de jugador cuando crea movimientos de respuesta crítica. Y aún más importante: que juegue realmente el juego.

Inercia e ímpetu

La inercia es una gran forma no solo de aportar sensaciones a los personajes jugables, sino de hacer que las cosas sean divertidas. Aunque habrá personajes que deban poder girar de golpe y salir a toda velocidad, conducir un coche así por la pista no solo parecería poco realista sino que eliminaría la diversión de acercarse a una curva a la velocidad adecuada para apurar un segundo a tu mejor vuelta. La maestría de un juego se encuentra en esos pequeños momentos en que estás ajustando tu avatar porque entiendes sus controles, y una buena dosis la aporta la inercia.

Es más divertido valorar un salto potencialmente letal en un juego de plataformas cuando el personaje debe controlarse de forma analógica, tarda cierto tiempo en llegar a su máxima velocidad y sigue moviéndose un poco después de que se libere el *input*. Eso también es un reto de diseño y programación, pero el animador suele controlar el incremento inicial de inercia y frenado de las animaciones de parada/arranque.

El ímpetu, por su parte, suele concretarse en cuánto tarda un personaje en cambiar su dirección u orientación actual. El principio general es que cuanto más rápido vaya el personaje, más tardará en cambiar de dirección, mediante giros más amplios a mayor velocidad o animaciones más largas de frenazo-y-vuelta si el jugador quiere dar un giro de 180º. Los círculos amplios pueden hacerse más satisfactorios si mostramos inmediatamente la intención del avatar, haciendo que se incline en la dirección del giro o moviendo la cabeza hacia allí

Pero en todo caso nos estamos moviendo en una ventana muy pequeña, si no reduciremos la respuesta de nuestros personajes.

Respuestas visuales

Un componente clave de la «sensación» de cualquier acción que emprenden el jugador y su avatar es la representación visual de esa acción. Un simple puñetazo puede parecer más fuerte con una variedad de técnicas relacionadas con la animación, comenzando con la continuación. Una pose residual larga irá de maravilla para decirle al jugador que acaba de hacer algo poderoso. La animación del enemigo atacado es un factor clave para informar al jugador de cuánto daño acaba de sufrir, y ahí la exageración es un componente clave.

Además, emplear trucos como que tiemble la cámara ayudará a vender mejor el impacto de un golpe o un disparo que acierta, por no mencionar efectos visuales como la sangre o los destellos que graban aún más el impacto en la mente del jugador. Muchos juegos de lucha utilizan una técnica llamada *hit-stop*, que congela el juego durante un solo fotograma cada vez que registra un golpe. Eso rompe aún más el flujo de arcos limpios en las animaciones, y refuerza el fotograma en que ha ocurrido el impacto.

Como muchos movimientos tienen lugar rápidamente para mejorar la reactividad, puede que el jugador se los pierda, sobre todo durante las escenas de lucha más intensas. Las acciones de ataque pueden reforzarse con efectos adicionales que tracen el arco de un puñetazo, patada o estocada sobre el personaje, de manera similar a los difuminados que se usan en la animación clásica. Cuando un espadazo solo emplea dos fotogramas en completar su arco, el jugador se beneficia más del efecto de rastro que deja detrás.

Las acciones más lentas pueden sentirse más reactivas si sencillamente se muestra al jugador que al menos parte de su personaje está respondiendo a esas órdenes. Por ejemplo: puede verse a un avatar a caballo tirar inmediatamente de las riendas para girar la cabeza de su montura, aunque el caballo en sí tardará un tiempo en responder y en trazar un arco amplio para girar. Esta respuesta visual es mucho más reactiva que si solo tuviéramos al caballo dando lentamente el mismo arco amplio.

Un ejemplo clásico de esto es la diferencia entre los primeros juegos de Mario y Sonic. En ambos tienen un gran peso la inercia y el ímpetu, pero mientras Mario corre cómicamente sin avanzar mientras coge velocidad o cambia de dirección, Sonic simplemente va corriendo hasta que es tan rápido como para hacerse una bola, y resbala para pararse cuando quieres cambiar de dirección. En el fondo, Mario da una mejor sensación bajo el control de un jugador porque, aunque puede que ambos personajes se manejen de forma parecida, al menos Mario parece que está intentando de veras cumplir instantáneamente los deseos del jugador.





Jonathan Cooper es animador de Naughty Dog. Este es un extracto editado de su nuevo libro *Game Anim: Videogame Animation Explained*, que salió en inglés a finales de enero

2: Fluidez

En vez de crearse mediante animaciones largas y fluidas, los videojuegos están hechos de muchas animaciones cortas reproducidas en sucesión. Por tanto, es frecuente que se detengan, arranquen, se solapen y pasen de una a otra. Es tarea del animador de videojuegos trabajar en el flujo conjunto de estas animaciones para que mantengan la misma fluidez que tienen las propias animaciones. Para ello dispone de una variedad de técnicas, con el objetivo último de reducir cualquier movimiento indeseable que pueda sacar al jugador de la experiencia por resaltar dónde empieza y dónde acaba una animación.

Fundidos y transiciones

En los juegos 2D clásicos, la animación de un *sprite* o se ejecutaba o no. Este acercamiento binario se trasladó a la animación 3D hasta que los desarrolladores cayeron en que, ya que los personajes básicamente se animaban mediante poses grabadas como valores, podían manipular esos valores de varias maneras. La primera de esas mejoras fue la capacidad de fundir entre cada fotograma (mediante una fase transitoria entre animaciones cruzadas), incrementando el porcentaje de una nueva animación a la vez que se reducía el porcentaje de la animación anterior. Aunque eso requirió de más cálculos, permitió aumentar la fluidez entre cada animación y eliminó los saltos entre ellas.

Como ejemplo básico, tomemos una animación de inactividad y una de correr. Si la de inactividad se cancela instantáneamente y la de correr se reproduce instantáneamente ante el *input* del jugador, el ▶

LA ANIMACIÓN MÁS BONITA Y FLUIDA SERÁ ELIMINADA O REDUCIDA SI INTERFIERE CON LA JUGABILIDAD

personaje empezará a correr a toda velocidad, pero parpadeará mientras arranca y frena por la naturaleza repetida del *input* del jugador. La acción puede hacerse visualmente más atractiva fundiendo algunos fotogramas entre el estado inactivo y el de correr, haciendo que el personaje se mueva gradualmente entre las dos poses. Los animadores deberían tener cierta capacidad de control de la longitud de los fundidos entre dos animaciones cualesquiera para hacerlas lo más atractivas posible, aunque siempre con la respuesta jugable de la acción en mente.

La anterior situación podría mejorarse aún más, aunque con más trabajo, creando breves animaciones específicas de 'inactivo' a 'corriendo' (arranque) y de vuelta (frenando), todas ellas con fundidos. ¿Y si el jugador empieza a correr en la dirección contraria a la que mira? Un animador podría crear una transición para cada dirección en la que gire el personaje al empezar a correr para controlar por completo el cambio de peso hacia un lado u otro y los pies que apoya. ¿Y si no corre, sino que solo camina? De nuevo, el animador podría crear múltiples transiciones direccionales para esa velocidad. Como verás, el número de animaciones puede aumentar rápidamente, así que hay que encontrar un compromiso entre el presupuesto y tamaño del equipo, y el nivel deseado de fluidez.

Ciclos continuos

Es esencial mantener la fluidez del movimiento incluso dentro de una misma animación, y eso incluye cuándo una animación cíclica termina y vuelve a empezar. Hay un alto porcentaje de animaciones de juegos cíclicas así que, de nuevo, es importante asegurarse de que el jugador no pueda detectar cuándo ocurren esas transiciones. Por tanto, hay que acordarse de mantener el ímpetu entre acciones para que el final de la animación encaje perfectamente con el principio.

No basta con asegurarse de que el último fotograma de un ciclo es idéntico al primero: hay que vigilar también que se mantenga el ímpetu de cada parte del cuerpo para que la juntura sea invisible. Esto puede lograrse modificando las curvas antes y después del último fotograma, para asegurarse de que forman arcos limpios y que siguen en la misma dirección. En cuanto a la captura de movimientos, donde la manipulación de curvas es casi imposible, hay técnicas que pueden conservar automáticamente el ímpetu cuando vuelve a empezar un ciclo.

También hay que vigilar que ese ímpetu se mantenga cuando se crea una animación que hace transición a un ciclo. Por ejemplo: la animación de frenado debe encajar sin interrupciones con la de inactividad. Para una fluidez óptima, lo mejor en este caso es copiar la animación de inactividad aprobada y la transición de frenado en la misma escena, para equiparar manualmente las curvas que van a la inactividad, y exportar solo la transición de frenado de esa escena.

Asentarse

Esta clase de acercamiento debería emplearse siempre que haya que llegar a una pose al final de una animación. No es estético que un movimiento grande, como una animación de ataque, acabe abruptamente en la postura de inactividad de combate, en particular que todas las partes del cuerpo del personaje lleguen a la vez. Es básico desautomatizar elementos clave como los brazos o el esqueleto (*root*) para conseguir un «asentamiento» más agradable a la vista.

Sin embargo, sabemos que hay juegos que adolecen de retomar demasiado rápidamente la pose inactiva al final de una animación para devolver el control al jugador, pero eso se puede evitar animando una cola larga al final de la animación y permitiendo al jugador salir de ella antes si presenta un nuevo *input*. Esta capacidad de interrumpir una animación antes de que acabe permite al animador usar el número deseado de fotogramas que requiere un asentamiento suave y fluido.

El asentamiento suele conseguirse copiando primero la postura final deseada al final de una animación, pero asegurándose de que elementos como los miembros, divididos incluso entre hombro y antebrazo, alcancen su posición final en momentos distintos, habiendo elementos que llegarán antes y se pasarán, lo que creará solapamiento de animación. Para asentar el esqueleto del personaje –quizás el elemento más importante, ya que mueve todo lo que no está implantado– es mejor hacer que llegue a la pose final con ejes distintos en momentos distintos. Tal vez llega a la altura deseada antes, mientras aún se mueve de izquierda a derecha, haciendo que el esqueleto llegue y luego vuelva rebotando de más allá de la altura final. Si se desautomatizan la cabeza y los miembros a disposición del esqueleto del personaje, se reduce la brusquedad de que asuma su postura final en un solo fotograma, aunque hay que seguir teniendo cuidado en no pasarse con el solapamiento, o podría resultar en brazos que parezcan flojos o desgarbados.

ES ESENCIAL MANTENER LA FLUIDEZ DEL MOVIMIENTO, INCLUSO EN LOS FINALES Y REINICIOS DE UNA ANIMACIÓN

3: Legibilidad

Después de la interactividad, el mayor diferenciador entre un juego y la animación tradicional, al menos en 3D, es que el primero se verá más a menudo desde todos los ángulos. Eso conecta con el principio tradicional de «escenificación», pero un animador de juegos no puede trampear o animar para la cámara, ni puede controlar la composición de la escena. Las acciones, por tanto, deben ser creadas para que resulten atractivas desde todos los ángulos; no basta con que esté bien por delante o en una vista lateral. Los animadores de juegos deben preocuparse de rotar y aprobar su movimiento desde todos los ángulos, como cuando un escultor de mármol camina alrededor de su obra.

Posar para las cámaras del juego

Para facilitar el atractivo y la legibilidad de cualquier acción, es mejor evitar los movimientos que se limiten en un solo eje. Por ejemplo: un combo de tres puñetazos no solo debería mover al personaje hacia adelante cuando ataca, sino también ligeramente a derecha e izquierda. Igualmente, la postura en que termina el personaje tras cada golpe debería evitar la alineación de cualquier parte del cuerpo con ningún eje, como brazos o piernas que solo parezcan doblarse vistos desde el lado. Cada postura debería ser dinámica, y las líneas de acción que dibuja el personaje no deben alinearse con ningún eje.

En cuanto a los movimientos en sí, las acciones de lado a lado siempre se leen mejor que las acciones de arriba a abajo ya que cubren un arco que podrá ver el jugador sin importar el ángulo de cámara. Aun sin la ayuda de un efecto de rastro, un barrido pasa por varios ejes y por tanto ángulos de cámara; incluso si el jugador no lo está viendo desde una perspectiva idónea, debería hacerse una idea de lo que ha pasado, especialmente si el personaje cambia de línea de acción entre posturas.

Dicho lo cual: trabaja para el juego que estés haciendo. Si la cámara está fija a un lado, como en un juego de lucha 1 vs 1, habrá que crear las acciones para que sean más legibles desde ese ángulo. De manera similar, si creas una animación de carrera para un juego que se ve principalmente desde detrás, asegúrate entonces de que el ciclo tiene el aspecto óptimo desde ahí antes de pulir los otros ángulos.

Siluetas

En la fase conceptual y de diseño, es conveniente que el animador participe para ayudar a guiar el aspecto que deberá tener un personaje; y no solo para evitar problemas como que haya ropas duras como armaduras en junturas clave como los hombros o la cintura. También debería ayudar a guiar el diseño para conseguir las mejores siluetas en las poses. Un personaje con una silueta llamativa facilita mucho más el trabajo del animador a la hora de crear atracción que uno compuesto solo de manchurrones sin gracia o con tubos informes por miembros.

Es recomendable solicitar versiones «de prueba» de los personajes en las primeras fases de desarrollo para empezar a animarlas toscamente y verlas en el contexto de la cámara de juego; lo que, debido a los campos de visión amplios, suele distorsionar las extremidades del personaje cuando llegan al borde de la pantalla. En general, los personajes más llamativos tienen un aspecto más grueso y recio del que tendrían en la vida real, ya que serán distorsionados y estirados cuando se vean a través de la cámara del juego.

Colisión y centro de masa

Como en toda animación, hay que tener en cuenta el centro de masa (CDM) de un personaje en todos los fotogramas, especialmente cuando hay transiciones entre varias animaciones, para evitar movimientos poco naturales al fundirlas. Normalmente, el CDM se encuentra en la pierna que sostiene todo el peso del esqueleto del personaje en movimiento, o entre ambos pies si están plantados en el suelo cuando está estático. Comprender este concepto básico de equilibrio no solo ayudará mucho al posicionamiento, sino que también evitará que el movimiento tenga mal aspecto para el jugador sin que sepa bien por qué.

Esto es particularmente cierto cuando consideramos la colisión, o situación, del personaje en el mundo del juego. Hablamos del punto concreto alrededor del cual pivotará el personaje cuando lo rotemos y, más importante, el espacio donde se considerará que el personaje existe dentro del juego en cualquier momento dado. Siempre animarás la posición del personaje en el mundo cuando animes a partir de una escena 3D en origen, excepto si los ciclos vienen exportados. Es importante: siempre se considera que las animaciones se exportan en relación a su localización prescrita, de manera que los personajes deberían terminar en poses que equivalgan a otras (como las de inactividad), relativas a esa posición. ▶

4: Contexto

En la animación tradicional, el contexto de cualquier acción queda definido por la escena en que ocurre y lo que haya pasado en la historia hasta ese momento. Eso es imposible en la animación de juegos. A menudo el animador no tiene ni idea de que acción ha tomado antes el jugador, ni del entorno en que emprenderá la acción. Lo más habitual es que la animación vaya a usarse repetidamente durante el juego en una variedad de escenarios, e incluso por una variedad de personajes distintos.

Distinción contra homogeneidad

Debido al desconocimiento del entorno de la mayoría de las animaciones de juegos, el animador debe buscar siempre que pueda oportunidades para dar personalidad a los personajes jugables y no jugables, y considerar cuándo evitarlo.

Si, por ejemplo, el animador sabe que un ciclo de carrera en particular solo lo va a usar un personaje concreto, puede dotarlo de una personalidad que encaje con la descripción del personaje. Si puede crear varios ciclos de carrera para ese personaje en situaciones distintas, mejor que mejor. ¿Son fuertes y confiados al principio, pero luego sufren pérdidas o fracasos y se desaniman? ¿Están persiguiendo a alguien, o huyendo de un pedrusco que les puede aplastar? El nivel de distinción que un animador debería poner en la animación depende de cuánto control tenga sobre el contexto en que se verá.

Por el contrario, si una animación no está diseñada para el personaje jugador sino para varios PNJs, el nivel de distinción y notabilidad debería generalmente reducirse para no destacar. Al diseñar pasos y carreras, deben parecer mucho más genéricos, a menos que esa animación la comparta un grupo de PNJs: todos los soldados de un juego deberían correr de forma distinta a todos los civiles, por ejemplo. Casi siempre, el personaje jugador será el más único de todos los habitantes del juego, así que eso debería reflejarse en sus animaciones.

Repetición

De igual forma, si dentro de una animación circular se espera que la acción se repita indefinidamente, como en un ciclo de inactividad o de carrera, entonces hay que tener cuidado para evitar que ningún paso o balanceo de brazo individual destaque sobre el resto, para que el ritmo de repetición no resulte demasiado evidente para el jugador: por ejemplo, que cada cuatro pasos hay un rebote más largo.

Se puede imprimir personalidad a las acciones que se activan y desactivan o dentro de un ciclo mediante «rompe-ciclos», como que el personaje cambie el peso de un pie a otro después de estar mucho rato quieto, un pequeño tropezón al acabar cansado una carrera, o incluso modificar la animación subyacente con acciones añadidas.

Colocación

Un factor clave al plantear la exageración del movimiento es el tamaño relativo en pantalla del personaje definido por la distancia de cámara y el campo de visión. Aunque las cámaras se han ido acercando cada vez más a medida que ha aumentado la fidelidad de los personajes, los jugadores siguen necesitando ver gran parte del entorno en pantalla por motivos de conciencia espacial, así que muchos juegos pueden mostrar personajes bastante pequeños. Una cámara lejana necesita que las acciones sean mucho más exuberantes para que el jugador pueda leerlas.

Lo mismo se aplica a las acciones enemigas muy distantes, como una animación de daño que le indica al jugador que un ataque ha dado. Y por el contrario, solo primerísimos primeros planos como los que se usan en las cinemáticas pueden permitirse sutilezas como expresiones faciales: ahí, unos gestos demasiado teatrales parecerán normalmente fuera de lugar. Es importante que como animador de juegos seas consciente de la cámara para cualquier acción concreta que estés animando. El amplio campo de visión de la cámara de juego puede distorsionar tanto al personaje que llegue incluso a afectar al aspecto de tu animación, así que, como siempre, el mejor modo de evaluar el aspecto final de tu animación es jugando.

5: Elegancia

Las animaciones de videojuegos rara vez se activan solas. Requieren sistemas subyacentes dentro de los cuales se activan, lo que les permite fluir dentro y fuera unas de otras con las acciones del jugador; a menudo en fundidos sin interrupciones, solapándose entre sí y combinando varias acciones a la vez para asegurarse de que el jugador no es consciente de cada una de las animaciones individuales que dotan de movimiento a su avatar.

Es labor del animador de juegos trabajar con otros para dar vida a esos sistemas y personajes, cuando no diseñarlos directamente, y la eficiencia de cualquier sistema puede tener un impacto dramático en la capacidad de la producción y del equipo para hacer cambios hacia el final de un



proyecto. Igual que un personaje bien animado presenta una eficiencia de movimiento, un buen sistema, limpio y eficiente, donde jugarlo puede hacer maravillas con el resultado final.

Simplicidad de diseño

El diseñador industrial Dieter Rams afirmó una vez que un buen diseño «requiere de tan poco diseño como sea posible», y se concentra solo en los aspectos esenciales. De manera similar, un buen sistema de animaciones de videojuego no debería requerir más diseño del necesario, ya que los sistemas inflados pueden volverse rápidamente impracticables a medida que el proyecto crece hasta los cientos o miles de animaciones que suelen necesitarse.

Cada aspecto único de la jugabilidad de los personajes requerirá un sistema que reproduzca las animaciones, desde la navegación por el mundo al combate, saltar y trepar, conversar y mucho más. Aquí el animador de juegos debe ayudar a crear sistemas que reproduzcan todas las variadas animaciones necesarias para dar vida a cada elemento de control de personajes, y a menudo el deseo de crear muchas animaciones entrará en conflicto con las realidades de la producción, como la longitud del proyecto y el presupuesto.

Por suerte hay muchos trucos que puede utilizar un equipo para maximizar su potencial animador, como reutilizar y compartir, dividir animaciones en capas y combinarlas para crear múltiples permutaciones, e ingeniosas soluciones de fundido que aumenten la fluidez sin tener que llevar cuenta de todas las posibles transiciones. Aunque la solución más radicalmente simple es no reproducir más que animaciones en secuencia, eso rara vez nos dará los mejores y más fluidos gráficos. El acercamiento más inteligente es manipular las animaciones durante el tiempo de ejecución del motor del juego para sacar el máximo de cada animación que el equipo tenga tiempo de crear.

Que cunda la pasta

Igual que intentamos compartir animaciones, tomar decisiones inteligentes en la fase de diseño debería crear un método funcional para combinar animaciones durante la producción. Esto debería a su vez evitar que hagan falta soluciones específicas para cada nuevo sistema. Por ejemplo: un sistema bien pensado para abrir puertas en un juego podría expandirse para interactuar con cofres y abrirlos, si se hace con eficiencia. Cuando se construye cualquier sistema, siempre debería considerarse anticipar los usos más allá de los requisitos actuales.

Un buen enfoque del diseño de sistemas producirá la máxima calidad de movimiento por la mínima cantidad de trabajo. Hay que subrayar que cada nueva animación requerida no solo representa la creación inicial, sino las ulteriores modificaciones durante múltiples versiones, además de la depuración hacia el final del proyecto. Cada fase del desarrollo de un videojuego se multiplica por cada recurso creado, así que evitar añadir 20 nuevas animaciones para cada tipo de objeto no solo es eficiente en cuanto a costes, sino que permite añadir más objetos al juego. Dicho todo eso, a veces la solución a un sistema es simplemente crear a lo bruto montones de animaciones, si tu presupuesto lo permite.

Compartir y estandarizar

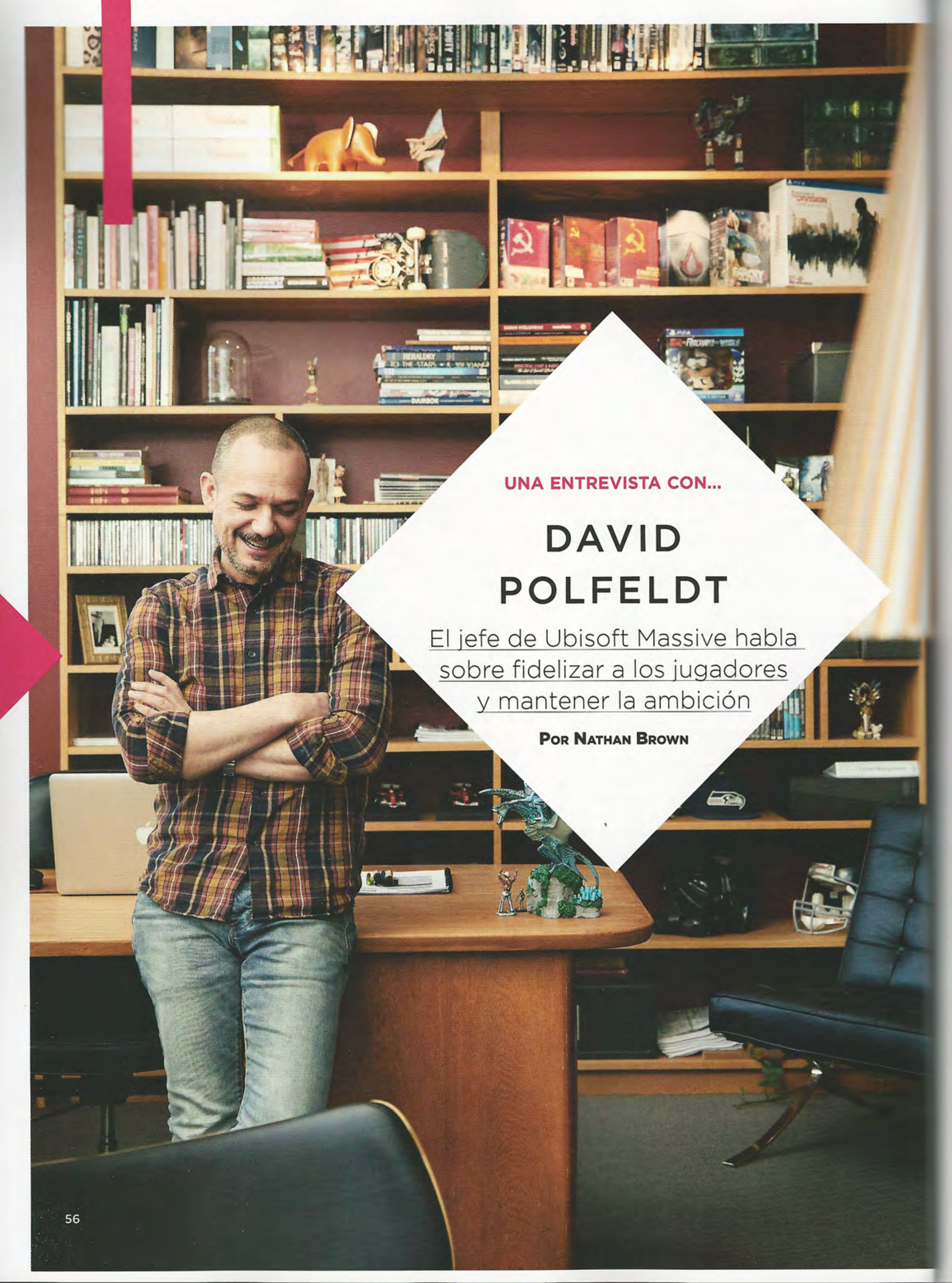
Como mencionamos antes, es importante saber cuándo crear animaciones genéricas y cuándo hacer otras únicas. Si el juego requiere que el personaje jugador interactúe con muchos objetos en un juego, entonces sería sensato estandarizar el tamaño de los objetos y que puedas usar una animación para acomodar todos los objetos de un tamaño en particular.

Lo mismo sirve para las dimensiones del mundo, por lo que si un personaje puede pasar sobre objetos del juego, entonces tiene sentido estandarizar la altura de los objetos saltables para que la misma animación sirva en todas partes, además de para que el jugador pueda leer mejor la estructura del nivel y sepa qué puede y qué no puede saltar.

Con eso en mente, si tu jugabilidad va principalmente de recoger objetos o saltar cosas, entonces puede que valga la pena crear más animaciones únicas que destaquen de verdad esa área y emplear menos esfuerzos en otras animaciones. Esto, de nuevo, bebe de la idea de que la pasta cunda, y de saber qué es importante para tu juego en concreto.

Todas estas decisiones deben tenerse en cuenta cuando diseñes sistemas para tu juego, ya que muy pocos equipos pueden permitirse animaciones únicas y específicas para cada situación posible. No obstante, pueden salir animaciones de juegos preciosas incluso de equipos de una sola persona que se concentren en una cosa y la hagan muy, muy bien. Ese es el meollo de un buen diseño. ■

UN BUEN ENFOQUE PRODUCIRÁ LA MÁXIMA CALIDAD DE MOVIMIENTO POR LA MÍNIMA CANTIDAD DE TRABAJO



UNA ENTREVISTA CON...

DAVID POLFELDT

El jefe de Ubisoft Massive habla sobre fidelizar a los jugadores y mantener la ambición

Por Nathan Brown

La actual ha sido una generación definitoria para Massive Entertainment. Este estudio de Malmö, Suecia, pasó la época de la PS3 y la 360 ejerciendo de apoyo a su compañía madre, Ubisoft, en las franquicias *Assassin's Creed* y *Far Cry*. Pero ahora es una de las joyas de la corona de la editora, con *Tom Clancy's The Division* rompiendo récords de ventas y fidelidad de sus jugadores, con una secuela presente, además de una adaptación de la próxima entrega de *Avatar*. Y en el centro de todo ello está David Polfeldt, el director general que ha guiado al estudio durante su periodo más exitoso, pero también más peligroso. En las siguientes páginas reflexiona sobre cómo mantener tu filosofía cuando duplicas tu plantilla, cómo reaccionar cuando tus planes no funcionan, y los sorprendentes paralelismos entre el desarrollo de videojuegos y el deporte profesional.

Vuestro nombre saltó a la primera línea cuando anunciásteis *The Division* en el E3 de 2013. ¿Cómo ha cambiado la vida de Massive Entertainment desde entonces?

En muchos sentidos. Sin embargo, el origen de gran parte de esos cambios proviene del lanzamiento de *The Division*, no de su anuncio. Porque realmente uno no puede evaluar la calidad de un juego y la capacidad de sus creadores hasta la llegada a las tiendas. Necesitábamos probarnos delante de Ubisoft con un producto grande, y una vez lo logramos en 2016, todo pasó muy rápido. Por un lado, decidimos empezar a colaborar con Lighstorm para *Avatar*, algo que llevábamos discutiendo algún tiempo. Y por el otro, compramos todo un bloque de edificios en Malmö que estamos transformando en nuestras nuevas oficinas.

Lógicamente, necesitábamos contratar gente. Cuando lanzamos *The Division*, en marzo de 2016, éramos unos 350. Ahora mismo somos casi 700. La diferencia es tremenda. Y a eso tienes que añadirle que hemos creado un estudio hermano en Estocolmo en el que trabajan unas 50 personas.

Es muy difícil mantener el ritmo, porque controlar la compañía y el estudio que somos a día de hoy es muy distinto a lo que era en 2013. Pierdo mucho tiempo asegurándome de controlar la situación actual, en lugar de perpetuar viejos hábitos que quizás eran adecuados hace unos años.

Por entonces, Massive tenía una estructura horizontal, sin esas rígidas jerarquías que comparten la mayor parte de corporaciones occidentales. ¿Sigue siendo así, pese a que hayáis crecido tanto?

Por supuesto, es como creemos que hay que hacer los juegos. Si contrato a la gente adecuada, se trata de expertos en lo suyo, lo que significa que sabrán más que yo en esa área en particular. Por respeto a profesionales de semejante nivel, no quiero que los coordinadores le digan qué hacer. Quiero que sean ellos, los expertos, quienes nos comuniquen lo que hay que hacer para mantenerse productivos.

Eso significa que necesitáis atraer candidatos de muy alto nivel, y habéis contratado a gran velocidad. No debe haber sido fácil.

Contratar de forma correcta implica muchísimo trabajo. Es un aspecto que no se puede despreciar. De hecho, cuanto más elaborado sea tu proceso de contratación, más contento estarás después. Por supuesto, siempre podemos mejorar, pero creo que somos buenos reclutando. Ha ayudado tener en cartera *The Division* y *Avatar*, que son dos proyectos muy atractivos. Pero también tiene algo que ver con nuestra tecnología, Snowdrop, que está pensada para ser la mejor herramienta posible, la estructura más eficiente para los desarrolladores, lo que implica que se sientan más liberados y más creativos. Lo que resulta interesante para mucha gente, no solo para los ingenieros.

También tenemos cierta reputación de estudio meritocrático: la gente que consigue un trabajo con nosotros le cuenta a sus amigos que, sí, está genial porque les otorgamos un gran nivel de responsabilidad. Así que, sí, cumplimos nuestros objetivos de contratación, aunque sean muy exigentes, y nos ha costado mucho trabajo alcanzar la satisfacción en ese punto.

Os encargáis del mantenimiento de un juego en línea, estáis actualizando ahora una secuela del mismo y también trabajáis en *Avatar*. Hoy en día, el lanzamiento de un juego es solo el arranque de la historia. ¿Qué retos supone eso como jefe del estudio? ▶



2007's World in Conflict **supuso para Massive una valiosa experiencia con la creación de juegos en línea. Sus servidores no fueron desconectados hasta 2015.**



CV

David Polfeldt empezó su carrera como ilustrador después de obtener un máster en diseño gráfico en la renombrada escuela de arte sueca Konstfack. Tras curtirse en agencias de marketing y comunicación, en 2005 se incorporó a Massive Entertainment, entonces controlada por Vivendi, como vicepresidente y director de marketing. Tres años después, cuando Ubisoft adquirió el estudio, se convirtió en director general, y desde entonces ha guiado al equipo a un periodo de rápido crecimiento. Cuando tomó el mando de Massive allí trabajaban unas 40 personas. Hoy en día coordina unas 700 en dos ciudades distintas, y está en proceso de renovar todo un bloque de edificios para convertirlo en su nueva sede central.

La situación en la que estamos nosotros, y creo que muchos estudios, requiere una coordinación mucho, mucho más sofisticada en lo que se refiere a tiempos y turnos, lo que implica tanto planes de contingencia como relevos bien preparados. Pero, para ser sincero, se trata de una de mis áreas favoritas. Mi intención es que cada empleado sienta que quedarse en Massive durante al menos diez años es relevante y productivo. Sí, es porque me gusta ser agradable, ser humano. Pero también porque, si lo piensas un poco, se necesitan tres o cuatro años para convertirse en un desarrollador fuera de serie, así que, como empleador, el arco de los cinco a los diez años en la empresa me resulta extremadamente interesante.

Si repasas por qué la gente conserva un trabajo más allá de unos pocos años, resulta algo complicado. El dinero está en el puesto octavo. Son más importantes las relaciones, la calidad de las tareas y las herramientas, la autonomía, la realización personal... Pero sobre todo, es fundamental el manejo del tiempo, igual que el equilibrio vida/trabajo. Si no controlas bien todo eso, la gente no se queda. La propia idea del *crunch* acaba siendo contraproducente para el estudio.

El *crunch* nunca ha desaparecido, pero ha vuelto a cobrar importancia. ¿Es difícil evitarlo en esta época de juegos en línea, con los que el trabajo nunca acaba?

Diría que hoy en día es más fácil, porque se entiende más a todos los niveles, desde los editores, a los jugadores, y nosotros mismos, que el lanzamiento de un título es solo el principio de algo que se prolonga en el tiempo. Hubo una época en la que podías plantear que el *crunch* tenía sentido, porque una vez lo volcabas todo en el disco, ya habías terminado. Pasar de los viejos hábitos a lo que necesitamos a día de hoy ha sido muy difícil, y creo que en la industria sigue habiendo demasiada gente que cree que se trata de algo necesario, una buena práctica, para tener listo el mejor juego posible en su fecha de lanzamiento. Pero un juego en línea requiere atención constante. Es como una relación.

***The Division* tuvo un lanzamiento extraño, costó un poco llegar al punto en el que parecía que se alineaban vuestros objetivos y las expectativas de los jugadores. ¿Cómo pilotaste el estudio en un periodo tan difícil?**

Si te fijas en los números, *The Division* tuvo un éxito formidable en su lanzamiento. Creo que fue el juego que se vendió más rápido de la historia de Ubisoft. Estábamos muy contentos, pero teníamos un montón de trabajo solamente con el soporte, con la presión de tener a millones de personas jugando de forma simultánea. La primera semana pensamos: «Esto ha sido un exitazo. La carga sobre nuestra infraestructura es tremenda, así que asegurémonos de que podemos manejarla».

Pero entonces la gente se acabó el juego, llegó al final mucho más rápido de lo que habíamos previsto. Y eso creó una cierta sensación de vacío, porque había algunas cosas que no habíamos incluido en el lanzamiento y que íbamos a incorporar más adelante, pero los jugadores empezaron a preguntar por ellas antes de que estuvieran listas. Y ahí es cuando entramos en un cierto bucle, porque sabíamos lo que queríamos, y que estaba en sintonía con lo que esperaban los fans. Pero nos dimos cuenta de que algunas de nuestras conjeturas no eran correctas, así que tuvimos que volver a la fase de diseño, y necesitamos más tiempo para aproximar el juego a lo que de verdad era la relación entre nosotros y los usuarios.

Un periodo que también fue frustrante para la comunidad, porque se popularizó la idea de que *The Division* necesitaba un par de cosas que no se habían incluido, que ya nos habíamos dado cuenta y que estábamos trabajando en ello. Creo que la cosa cambió cuando, antes del parche 1.4, decidimos cambiar la forma de comunicar las noticias del juego. Estábamos en una posición de presión desde la que intentábamos defender algunas de nuestras opciones. Antes de dicho parche, dijimos: «En realidad estamos de acuerdo con los jugadores. Así que desde ahora vamos a ser totalmente transparentes, explicaremos lo que hay. Esto es lo que estamos viendo; los datos nos dicen esto otro; creemos que vuestra opinión en esta; y aquí tenéis lo que tenemos planeado, lo que vamos a hacer y lo que es imposible». Pasó de ser un diálogo entre dos equipos a una conversación entre algo así como un par de amigos, lo que cambió de forma significativa el ánimo del equipo de desarrollo. Porque pensamos: «No nos preocupemos de lo que piensan los usuarios. Concibámoslos como parte del proceso de desarrollo».

El estado de ánimo de la comunidad cambió significativamente cuando empezamos a comunicarnos de forma transparente. En realidad, no habíamos arreglado todavía nada, pero el humor mejoró simplemente por admitir que había algunas cosas que queríamos mejorar, y que estábamos trabajando en ellas. El diálogo con el público, y la honestidad del mismo, resultó tan importante como el propio juego.

En la secuela evitaréis esos errores, en parte dándole mucha más importancia al largo plazo. Pero una secuela también debe atraer nuevos jugadores. ¿Cómo vais a equilibrar ambos aspectos?

Una de las cosas que aprendimos de *The Division* es que la gente utiliza los juegos de formas muy diferentes, y que adoran aspectos distintos de los mismos. Así que el nuevo *The Division* tiene que satisfacer un montón de gustos distintos, lo que nunca resulta fácil. ¿Cómo creas un juego que complazca a todo el mundo? La respuesta es que debe ser un auténtico monstruo. Es un reto para otros títulos del mismo género: se espera de ti que cumplas con un montón de gustos y preferencias distintos.

Es muy divertido lograrlo, pero no es nada fácil. Hay que recordar que Massive tiene veinte años de historia, y que no queremos retos fáciles. Queremos ganar la Liga de Campeones. Sí, es muy difícil, pero es lo que nos motiva.

Sueles aludir al deporte cuando hablas del desarrollo de videojuegos. ¿Por qué?

Estudié en una escuela de arte, de hecho tengo un máster en Bellas Artes, y empecé trabajando como

«SE ENTIENDE QUE EL LANZAMIENTO DE UN TÍTULO ES SOLO EL PRINCIPIO DE ALGO QUE SE PROLONGA EN EL TIEMPO»

ilustrador. No tengo formación alguna en administración. Al principio, cuando me encontré con que tenía que asumir más responsabilidad, leí un montón de libros sobre el tema, pero no me ayudaron en absoluto. De hecho me dejaron bastante desconcertado, porque esperaba que los manuales de administración que se utilizaban en las escuelas fueran maravillosos.

Entonces me di cuenta de que, al menos bajo mi punto de vista, la industria del videojuego se parece mucho más al deporte de equipo, en el que tienes a profesionales increíblemente talentosos que están acostumbrados a ser los mejores. Suelen ganar, así que tienen un gran ego, y pueden ser muy particulares en cuanto a sus preferencias y a cómo les gusta trabajar. Pero, como entrenador, quieres que sean así. Quieres que tengan hambre de victoria, que sean ambiciosos y exigentes. Porque si estás a la altura de sus expectativas, podrás usar el talento de toda esa gente. Si te fijas en los deportes de élite, es lo que hacen. En el fútbol hay once personas sobre el campo, pero detrás de ellos hay muchos más profesionales.

El trabajo de un entrenador es plantearse: «Vale, ¿cómo permito que toda esta gente mantenga toda esa ambición, ese ego y esas obsesiones, y les convierto en un equipo?». Y ahí es cuando la dirección deportiva se hace increíblemente sofisticada. Mucho más que cualquier cosa que leas en un manual de administración. Porque suelen estar escritos para corporaciones que necesitan motivar a la gente a trabajar. Pero en la industria del videojuego, como en el deporte, no hace falta. Les motiva su propia pasión. Así que el reto no es motivarles, sino canalizar a esa gente sobreestimulada y convertirlos en un grupo funcional. Creo que desde que empecé a leer ese tipo de literatura me he convertido en un mejor coordinador de equipos de desarrollo.

Antes has hablado de juegos que son auténticos monstruos, lo cual es una buena forma de describir la producción de Ubisoft. Da la sensación de que sus juegos siguen un patrón particular: ¿cómo logras que el trabajo de Massive llame la atención?

Dentro de Ubisoft, se considera que Massive tiene demasiada visión de túnel, es decir, que estamos muy, muy centrados en nuestro propio trabajo. Hay mucho diálogo y montones y montones de conversaciones compartidas entre los miembros del sello Ubisoft, lo que creo que es sanísimo porque hay gente inteligente en cualquier rincón de mundo. Pero, en general, nos enfocamos mucho en nuestros productos. Y creo que no los comparamos con otros juegos de Ubisoft; nos fijamos mucho más en los de otras compañías que admiramos y de las que podemos aprender, e incluso ir unos pasos más allá. Así que, para ser honesto, creo que nuestra referencia es quien esté haciendo el mejor trabajo. Es en lo que tienes que fijarte. O sea, que puede ser un juego de Ubisoft, o de otra empresa, pero debes fijarte en lo que están haciendo. Si aspiras a ganar la Liga de Campeones, tienes que estudiar a los que también tienen posibilidades, y aprender de ellos.



Massive ayudó a Ubisoft Montreal a desarrollar el componente multijugador de *Far Cry 3*.

¿Eso os causa problemas con Ubisoft?

En los días malos, nos consideran un poco *prima donna*. En los días buenos, creen que somos Steve Jobs. Y el péndulo va oscilando entre ambas opciones.

El anuncio del proyecto de *Avatar* fue toda una sorpresa, porque, en principio, Massive no parecía una elección natural para una adaptación. ¿Cómo surgió el proyecto, y cuál es vuestra ambición al respecto?

Me reuní con James Cameron y Jon Landau en 2012, antes incluso de que anunciáramos The Division, con la idea de plantearles colaborar en las películas que ya estaban planificando. En los cuatro años que pasaron entre ese primer encuentro y la firma del contrato, se produjo un proceso de construcción de confianza mutua. Ellos buscaban un socio increíblemente específico para lograr algo muy determinado. Y eso que esperaban nos atraía mucho, porque no querían un juego que siguiera la trama de las películas, en plan: «Aquí tienes una versión interactiva de lo que has visto en el cine».

Lo que desean es que el juego ofrezca todo aquello a lo que la película no llega, que es lo que la gente sintió tras ver *Avatar*, y que esperamos que se repita en *Avatar* 2, que piensen: «Quiero estar allí. Me gustaría saber cómo es Pandora. Quiero mi propia aventura». Supongo que recuerdas lo que llamaban la 'depresión de *Avatar*', por la cual la gente que salía de la película tras haber sentido una conexión muy fuerte con Pandora llegaba incluso a sentirse potencialmente deprimida por ello. Y se supone que el juego debe llenar esas expectativas.

Eso significa que debe ser una experiencia creativa enorme, que ofrezca muchos detalles que no están ▸



Poco se sabe del juego de *Avatar* de Massive, aunque el hecho de que los escogieran para esta licencia dice muchísimo de hasta dónde han llegado.

«MASSIVE TIENE VEINTE AÑOS DE HISTORIA Y NO QUEREMOS RETOS FÁCILES, SINO GANAR LA LIGA DE CAMPEONES»



en el original, porque necesita ser también un trayecto de descubrimiento. Si hubiera sido una licencia tradicional, no nos habría interesado en absoluto. Pero este juego supone un reto increíble: ¿cómo construyes un lugar tan específico y tan único como Pandora, dentro de un juego de mundo abierto, que sea una sorpresa y supere las expectativas creadas en la película? Es muy difícil. El filme durará un par de horas, pero la gente pasará más de 800 horas en el juego. Así que si te imaginas todo el trabajo que requiere hacer un largometraje de semejante calidad, ¿cómo creas una experiencia de 800 horas que esté a semejante altura? Ése es el tipo de reto que nos atrajo, porque nos parece increíble, increíblemente inspirador.

Suena a un proyecto a la que le iría bien una nueva hornada de consolas. ¿Qué esperas de la nueva generación de *hardware*?

Cada generación trae consigo cosas que nos satisfacen a nivel de desarrollo, porque nos dan más capacidad. Visualmente, siempre es un gusto trabajar en una nueva consola, porque te permite llevar los gráficos un poco más allá. En general, lo que nos limita es el *hardware*. En la próxima generación, sin embargo, estoy seguro de que el *streaming* se convertirá en el modelo de distribución. Lo que significa que la gente todavía necesitará alguna forma de *hardware*, consolas incluidas, pero más allá de eso... En no sé cuántos años, digamos cinco, el *streaming* llegará a ser el estándar a la hora de distribuir juegos. Lo que cambiará las cosas todavía más para los desarrolladores, porque tendremos acceso a la nube, y una infraestructura potente que no tendrán que albergar los usuarios en casa.

Han pasado cinco años y medio desde que anunciásteis *The Division*, y Massive ha cambiado increíblemente. ¿Qué esperas conseguir en el próximo lustro?

Quizá es que me he hecho un poco más sabio, pero ahora mismo mi objetivo es aprovechar la oportunidad que nos ha sido dada. Cuando era más joven, seguramente habría arrancado proyectos nuevos y lo habría impulsado todo. Pero ahora mismo tenemos una oportunidad fantástica con *The Division*, *Avatar* y *Snowdrop*, y lo primero que quiero hacer es cuidar de ello. Creo que ha llegado el momento de demostrar que hemos llegado a un nivel de destreza en el cual la gente puede confiar en que produzcamos juegos de alta calidad. ■





La forma en que consumimos historias ha cambiado: ahora le toca al proceso de contarlas. Con su nuevo juego, el creador de *Her Story* lidera una revolución

Por Jen Simpkins

Sam Barlow es honesto hasta la médula. De hecho, hablar con él sobre su trabajo se parece extrañamente a jugar a uno de sus juegos. Le vemos en nuestra pantalla, hablando desde su webcam: recuerda las directrices de diseño que marcó para *Her Story*, luego rebobina a su etapa en *Silent Hill: Shattered Memories* y el *Legacy of Kain* que fue cancelado, antes de relacionar libre y rápidamente *Instinto Básico*, Hitchcock, las redes sociales, *Breath of the Wild* y un videoarte de 107 minutos sobre David Beckham durmiendo... y su nuevo juego, *Telling Lies*. Es agotador pero emocionante ver cómo su mente trabaja para explicarse. Dispersa, no lineal, llena de trozos aparentemente inconexos que solo tienen sentido cuando se ven juntos, su historia (la de cómo acabó accidentalmente al frente de una nueva era de juegos interactivos de imagen real, la evolución de su trabajo y lo que espera pueda contribuir al futuro de la narrativa de videojuegos) es simple y perfectamente auténtica.

Es natural, por tanto, que empiece con Barlow admitiendo que no tenía ni idea de dónde se estaba metiendo con *Her Story*. Su primer exitazo era un juego de detectives que encargaba al jugador explorar una base de datos de metraje de entrevistas en busca de pistas audiovisuales y lingüísticas, y combinar la información en su cabeza para resolver un asesinato. Todo rodado en imagen real con una actriz humana; lo que se conoce como un juego FMV. Pero, tras liberarse del espacio triple-A, no encaró su primer proyecto independiente con intención de redefinir un género de nicho y muy denostado. Él solo quería hacer un buen juego de detectives. «Lo sugerí un montón de veces a mis editores, y siempre me decían que no», dice. «Y yo creía firmemente que las pruebas apuntaban a que ese era un espacio de éxito en cualquier otro medio». Se lo había pasado bien con los juegos de detectives de Infocom, y con la serie de *Phoenix Wright*: «Me encantaba que *Phoenix Wright* a veces te hiciera sentir que habías hecho una deducción, que habías pensado de forma original, quizás una de cada diez veces». Y ya había pasado demasiado tiempo acomodando las demandas de los editores. Konami, por ejemplo, había pedido una «innovación moderna» en *Silent Hill: Origins*, mientras que Barlow y su equipo solo querían solventar el lío que habían heredado y convertirlo en algo parecido a un juego tradicional de *Silent Hill* («Probablemente el mayor logro de mi vida sea que mi equipo consiguiera sacar un juego mediocre de lo que nos dieron», bromea).

Pasaron seis meses en los que construyó los cuatro pilares del diseño de *Her Story* que esperaba que lo dotaran de «una estructura o un truco, en el mejor sentido del término truco: esa cosa que me da la confianza para emocionarme». Sería un juego sobre el subtexto, la clase de historia que confiaba en la inteligencia del jugador de un modo que asustaba a los editores de triple-A; sería un juego sin exploración 3D, cuya cualidad inmersiva Barlow cree que era «una muleta en la que nos apoyábamos todos». El juego también respetaría la imaginación del jugador, su capacidad para llenar los huecos, logrando así que los jugadores se sintieran más involucrados en una historia. «Y la última fue que el jugador no es el protagonista, que de hecho era un Post-It que tenía -*¡spoilers!*- cuando estábamos haciendo *Shattered Memories*. Quería explorar la presunción de que ese personaje en blanco eres tú y te permite expresarte. A menudo tú eres el personaje menos interesante».

Rodarlo en imagen real no era una parte consciente del plan; la investigación de Barlow le llevó a usar metraje real. Se sumergió en los detalles de las técnicas de interrogación, los estudios académicos sobre acercamientos a la investigación de homicidios, y empezó a mirar en YouTube metraje de interrogatorios reales. «Me pasé una semana entera solo mirando todas las entrevistas a Jodi Arias, en las que seguían rodando con la cámara y la dejaban sola en la habitación, y empezaba a hacer cosas interesantes», dice. «Me ▶



Los experimentos de Barlow con la ficción interactiva comenzaron incluso antes de *Her Story*. Su trayectoria artística le debe mucho a *Aisle*, su juego para Twine donde descubres los detalles de una relación buscando palabras de forma no-lineal.

Telling Lies presenta un elenco estelar que incluye a Kerry Bishe *de Halt and Catch Fire* (en la foto), Logan Marshall-Green de *La invitación*, y la estrella de *X-Men: Apocalipsis* Alexandra Shipp.

gustaba esa combinación de lo voyeurista que era aquello, lo íntimo que era; el hecho de que básicamente te sentabas a escuchar a alguien contarte su vida hasta ese momento». Además, en anteriores proyectos ya le había gustado trabajar con actores para contar una historia. «Pero no iba a tener un presupuesto de dos millones de dólares para capturas de movimiento. Así que estaba: '¡Ugh! ¿Cómo me lo monto?'. Y tampoco quería hacer un juego de exploración en tercera persona con diarios. No quería tener que encontrar un estilo artístico astuto que me permitiera esquivar el hecho de que no tenía gente. De modo que cuando me vino a la cabeza la idea, fue: «Oh, es genial, así puedo trabajar con personas, y de golpe tengo la mejor física de pelo del mundo'». De golpe, estaba haciendo un juego FMV.

Aunque no es que lo notara. «En mi cabeza yo estaba haciendo una cosa muy rara y concreta que me motivaba. El hecho de usar vídeos salió de aquel proceso, y tenía todo el sentido del mundo. Tras mirar tanto metraje policial». Hasta que, cuando enseñaba el juego terminado en una feria de videojuegos poco antes de su lanzamiento, un periodista señaló el elefante del género en medio de la habitación. «Decían: '¿Qué te ha hecho querer afrontar el género FMV?'. Y yo: 'Oh, supongo que sí...'. Y fue bueno, porque la mayoría de las primeras opiniones de *Her Story* fueron tipo: 'Hey, es un juego FMV pero no es una mierda'», se ríe. «Que supongo que es mejor que enfrentarte a otros cien juegos muy buenos de mazmorreo pixelado. Pero después tuve que apartarme y llenarme de conocimientos sobre el género para poder tener algo interesante que decir». Casi es demasiado perfecto: Barlow, el narrador firmemente antilineal, que ya había creado el que quizá sea el juego FMV más sofisticado de la historia, obligado a volver atrás para aprender su historia.

A Barlow le asombró la propensión del género a abrazar la clase de estilos, personajes e historias que los juegos solían evitar como la peste: dramas legales, *thrillers* eróticos, terror excéntrico. «Había algo muy guay en ver que, en aquel punto de la historia, al introducir el vídeo se habían introducido personajes más como los que ves en otras historias. En parte por incorporar a creativos distintos, y en parte sencillamente por decir: 'Ahora podemos tener humanos en pantalla'». No llevan cascos espaciales ni máscaras de ninja que les tapen la boca, no tienen que estar luchando sin parar, así que no tenemos que justificar que sean alguna clase de guerreros. Fue muy chulo ver que aquello más o menos ya había pasado, y que no nos lo habíamos inventado nosotros».

Para Barlow, los juegos FMV de más éxito fueron los que reconocían que el jugador estaba viendo un vídeo. Admiraba *Voyeur*, donde vigilabas a un político desde un edificio de apartamentos al otro lado de la calle, porque era «un poco como *La ventana indiscreta*, pero en cutrillo»; no tanto *Night Trap*, con su barra de vida y sus *game overs*. «La repetición se convierte en un problema: deja de ser interesante. Y esa fue una de las ventajas de la idea de *Her Story*, que la repetición era una parte divertida. Si ibas viendo vídeos y el contexto cambiaba, se volvía interesante». A su vez, y sorprendentemente, el *thriller* erótico *Tender Loving Care* tenía mucho en común con el trabajo anterior de Barlow, con John Hurt como un psiquiatra que ayuda a una pareja a superar la pérdida de su hijo, e incluso llegando a ofrecer al jugador preguntas terapéuticas con múltiples opciones.

Esa era la clase de espacio narrativo experimental en

el que Barlow se había aventurado, sin saberlo, con *Shattered Memories*; que, por otra parte, estaba pensado como una suerte de homenaje a simuladores inmersivos como *System Shock, Thief o Deus Ex*). «Hubo un momento en que, si me hubieras preguntado cuál era el futuro de los videojuegos, te hubiera dicho que aquello», afirma Barlow. «Eres tú, y está totalmente simulado, y es emergente». El objetivo de *Shattered Memories* era «desprenderse del artificio», olvidarse de las pantallas de menú en favor de la interacción con el teléfono, y sustituyendo los controles tradicionales por los movimientos intuitivos del WiiMote. Incluso las sutiles maquinaciones en el trasfondo del juego (su análisis de a dónde apuntará el jugador la vista de la cámara, sus respuestas a las preguntas de un psiquiatra o sus interacciones con el mundo, y retorcer el juego en función de todo eso) eran instrumentales para crear una historia de terror que desarrollaba una especie de relación con el jugador, una que parecía asombrosamente real.

Esa relación algo cruda y honesta entre el jugador y una narrativa interactiva es valiosa para la forma de contar historias que prefiere Barlow, algo que lleva persiguiendo toda su carrera. Y el componente FMV de *Her Story* y su recepción fueron el medio más simple y obvio de lograrlo. «Lo emocionante fue ver cuánto amplió la audiencia», dice Barlow. «El juego tuvo cobertura en publicaciones que normalmente no hablaban de juegos: nos daban hasta dobles páginas en periódicos franceses. Y comprendí que en gran parte era por el género, que la gente entendía de qué iba la historia. Pasaban la página, veían un gran retrato de Viva [Seifert] en una sala de interrogatorios policial, y entendían qué estaban mirando. Mientras que si hubieras cogido otra cosa que les interesara, como *Gone Home*, ¿qué imagen ibas a poner? Tendría que ser una casa en CGI, ¿no? Esto se lo saltaba».

La capacidad del vídeo de llegar a un nuevo público para los juegos, de ayudar a cubrir el ensanchado hueco comunicativo entre los medios interactivos y no interactivos, es solo una de las razones por las que Barlow se ha visto empujado a seguir trabajando en ese espacio para su nuevo juego, *Telling Lies*. Para él, se trata de crear una conexión más significativa entre el jugador y el medio; algo para lo que el vídeo está particularmente dotado. «La razón por la que no creo estar haciendo una secuela es que pude hacer lo que quería [con *Her Story*], que era coger toda la fidelidad de la exploración que te dan normalmente los videojuegos y aplicarla a la trama, pero de algún modo también al vídeo en sí», explica Barlow. «La gran diferencia en *Telling Lies* es la relación que tienes con el vídeo».

Barlow ha descrito su nuevo juego como un *thriller* político: en realidad es algo más íntimo que lo que la etiqueta pueda sugerir, una historia de relaciones *online*, secretos personales y la comunicación moderna. Y, de nuevo, la premisa central de la trama encaja con la mecánica de Barlow de buscar en bases de datos y metraje de vídeo: estás estudiando la colección de conversaciones digitales capturadas por una organización tipo Seguridad Nacional, incluidas grabaciones de webcams y llamadas de Skype, entre cuatro personajes principales. «Es una historia muy interesada en: '¿qué le hace eso a nuestras relaciones?'», dice Barlow. «Y es una premisa que se basa mucho en potenciar la imaginación, porque no tengo que inventar razones para que esta gente hable a la cámara. Los únicos trozos de la historia que ves son los trozos en los que la gente está hablándose por cámara, lo que tiene ese aire shakespeariano de gente que entre en escena diciendo: 'Oh, dios, ¡la batalla está siendo intensa por ahí, tío!'. Estás viendo estos retazos de las vidas y relaciones de esta gente, y luego llenas los huecos».

Para Barlow, es importante que el jugador también se meta en la experiencia mecánicamente. Se vio sorprendido por lo íntima que los jugadores habían encontrado la experiencia de introducir términos de búsqueda en *Her Story*, y la progresión no-lineal de esa especie de diálogo con la protagonista. «La gente sentía que, al pensar en cosas, buscarlas y obtener vídeos, estaban teniendo una conversación más auténtica que la típica conversación falsa de videojuego». *Telling Lies* pretende conservar esa sensación, aunque desde una perspectiva diferente, tal vez más voyeurista. «Cuando busques una palabra, acabarás en un vídeo mucho más largo que empieza donde se dice esa palabra», explica Barlow. «Así que, al principio, se te sugiere que busques la palabra 'quiero'. Y entonces aparecen un montón de vídeos y te sueltan al final de una conversación donde alguien dice 'Te quiero' y cuelga. Y tienes que rebobinar». El rebobinado analógico es un elemento esencial de la experiencia de *Telling Lies*, ya que permite a los jugadores avanzar y retroceder con varios grados de velocidad y control. «Es muy táctil. O sea que tienes escenas enteras pero inmediatamente estás infiriendo el contexto (el punto en el que empiezas sugiere un tono), y puede que rebobines y entonces veas la secuencia hacia atrás, y destellos de subtítulos». El director Brit Perv Nicolas Roeg fue influencia clave para Barlow cuando empezó a plantearse los detalles de su nuevo juego: recuerda la anécdota de cómo Roeg se quedó atónito viendo un vídeo cámara atrás, a lo que Roeg hizo referencia en una escena de *Walkabout* cuando un búfalo resucita rebobinando celuloide. «Las mejores películas de Roeg siempre están llenas de esa combinación asociativa libre de imágenes y líneas temporales: la escena de sexo de *Amenaza en la sombra* salta entre que se están vistiendo tras el sexo y salen a cenar, y la escena de cama en sí. Y aquello fue interesante. O sea, ¿cómo uso el cine para comunicar algo sobre la forma en que experimentamos y recordamos las cosas? Para mí, eso es algo muy importante de *Telling Lies*». ▶

«SI ME HUBIERAS PREGUNTADO CUÁL ERA EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS, TE HABRÍA DICHO QUE AQUELLO. ERES TÚ, ESTÁ TOTALMENTE SIMULADO Y ES EMERGENTE»

SIN TABLAS

Barlow quiere dificultar las actitudes completistas en *Telling Lies*. «Me sorprendió cuánta gente consiguió el 100% de *Her Story*, lo cual tal vez es culpa mía por poner una tabla que te permitía verlo. Así que aquí no lo he hecho. Y algunos vídeos son deliberadamente largos, y hay trozos en los que no pasa nada». La idea es animar a los jugadores a frenar y fijarse en las sutiles pistas del comportamiento de los actores. Por su parte, las palabras hipertextuales en los subtítulos permitirán a los jugadores saltar entre clips si quieren.

La no-linealidad con la que se desarrollan la serie de relaciones en el juego bajo la guía del jugador es una ruta hacia una narrativa más intrigante, y quizás más realista. «Si intentas recordar una relación pasada, no la vas a recordar como una historia totalmente lineal, ¿verdad? Vas a acordarte de la dolorosa ruptura, pero también de aquel momento feliz en que navegasteis en góndola por Venecia, y todo es parte de la misma experiencia, es parte de un mismo todo. Tienes esos momentos muy distintos y dispares, y todos existen como parte de lo mismo». Y con múltiples perspectivas hay más espacio para esas interacciones mecánicas interpretativas del jugador más allá del juego: llenar los huecos en tu mente, dar saltos lógicos, tomar notas. «Es frecuente en *Telling Lies* estar viendo una conversación entre varias personas. Y en cada momento solo puedes ver un lado de la conversación. Así que deduces lo que falta, como cuando solo ves la cara de la esposa mientras escucha lo que dice su marido. Y de golpe todos esos retazos retóricos de diálogo que sugieren lo que alguien acaba de decir empiezan a disparar tu imaginación. Así que tienes diferentes puntos de vista de las cosas, y tienes la diversión de averiguar con quién están hablando, entender de qué están hablando y cómo se conecta con la historia principal».

El punto de vista personal de Barlow sobre el futuro de los videojuegos, por tanto, ha evolucionado. Antaño, los espacios 3D de la simulación inmersiva le parecían el mejor escenario para una historia. Ahora lo que Barlow quiere explorar son los espacios liminales de la narrativa. «Sin pretender agrandar este juego demasiado», se ríe, «el único título al que jugué mientras lo desarrollaba que me hizo pensar: 'Oh, lo entienden, esto es lo que yo intento hacer' fue *Breath of the Wild*». Antes del último *Zelda*, Barlow no era fan de los juegos de mundo abierto: «Para mí, los juegos de mundo abierto son la mayor explotación de lo divertido que es hacer el tonto en un mundo 3D. Pero *Zelda* me gusta de verdad, lo generoso que es y a la vez no es con los jugadores... Trata sobre todo de premiar tu curiosidad. Entiende que no solo estás dando vueltas por un cajón de arena, estás disfrutando del paisaje». Un mundo compuesto por colinas que coronar, bosquecillos que explorar, sendas por las que andar... La atmósfera de anticipación y posibilidad era lo que interesó a Barlow. «En *Zelda* siempre hay más sitios a los que quiero ir que en los que ya he estado», dice. «Pero creo que lo fundamental es que el viaje (aquí viene el cliché) es realmente tanto o más divertido que el destino».

En eso es en lo que Barlow se centra, por encima de todo. «Y me vino también de hacer *Her Story*, porque en el acto de rodar un proyecto de vídeo ambicioso tú tienes un punto de vista: estás editando, rodeado de todo ese metraje, saltando de uno a otro. Disfrutas, en alta calidad, del placer de una interpretación filmada y miras el vídeo como no puedes cuando estás viendo una película acabada a 24 fotogramas por segundo. Esa es una experiencia que quiero compartir: poner al público en la misma posición, que tengan esa misma relación con el texto». Y en gran parte, de igual manera que en *Breath of the Wild* puedes caminar cinco minutos o esperar a que deje de llover, se trata del espacio, del tiempo. Incluso del aburrimiento. «Y esa es una textura que no suele existir en absoluto en el cine», dice Barlow. Le encantó un videoarte de Sam Taylor-Johnson de David Beckham durmiendo durante 107 minutos en un hotel de Madrid. «O sea, es David Beckham, olvida que es David Beckham. Hay un hombre durmiendo, y no ocurre nada. Pero al mismo tiempo, estar ahí mirándole es algo muy extraño. Te obliga a prestar más atención a lo que está pasando porque no está pasando nada. Y toda la textura de eso me resultó fascinante». Igual que *24 Hour Psycho*, la *Psicosis* de Hitchcock ralentizada para que dure exactamente un día: «La gente se llevaba sacos de dormir, se sentaba y miraba. Te obligaba a absorberla de una forma muy distinta».

Ese aire desvergonzado de anticine es algo que empapa *Telling Lies*, y que Barlow espera que funcione de modo similar a *Breath of the Wild*, donde los jugadores pueden marcar su propio ritmo: dejar que las cosas se vayan desarrollando de manera natural, o buscar de forma eficiente, pulsando y buscando palabras y pistas a la velocidad a la que funciona su cerebro. Desde luego, con ocho veces más metraje que *Her Story*, hay mucho que hacer. «En términos del 'difícil segundo disco', estoy seguro de que habrá gente que dirá: '*Her Story* era muy puro y centrado; esto es más grande...'. Pero Roeg y Ken Russell han hecho películas que no siempre eran perfectas: a veces eran un poco desastre, pero estaban llenas de color, vida y textura».

Her Story, dice, luchaba contra los métodos narrativos de *BioShock* y *Silent Hill*; *Telling Lies* «parece desde luego que empuja más hacia algo de tipo mundo abierto, en términos del ritmo, la cantidad de tiempo que pasas en el juego y la cantidad de contenido». Ya no hay una «lista de vídeos completados», porque Barlow quiere animar a los jugadores a que no se obsesionen con peinar todos los caminos de un RPG de mundo abierto en busca de objetos imprescindibles. «Lo que pretendo es que, si hay diez cosas que estás pensando en hacer ahora, ¡ve a hacerlas! Que, una vez más, es lo que pienso de *Zelda*. Dejo que me guíe mi instinto».

Es, esencialmente, confiar en cierto modo en que el jugador será capaz de dirigir una narrativa que imbuye a los mejores juegos modernos de algo más vital. Y una forma de conseguirlo podría ser creando una especie de familiaridad: mediante metraje de vídeo, comunicaciones tecnológicas, la intriga mecánica de la libre asociación. De hecho, Barlow piensa que puede ser incluso la opción más simple, ahora que nuestra relación con las historias ha cambiado. «Creo que la idea de contar una historia seleccionando 90 minutos y guiándote paso a paso por ella es más difícil de hacer», afirma. «Creo que la razón por la que el formato de *Her Story* sigue siendo interesante es que así es como extraemos información del mundo. Tengo 20 pestañas abiertas en Internet, veo un *trending topic* en Twitter, y entonces leo tres o cuatro artículos ▶

«VES PEQUEÑOS RETAZOS DE LAS VIDAS Y RELACIONES DE ESTA GENTE, Y LUEGO LLENAS LOS HUECOS»

UNA DE GUERRA

Barlow siguió trabajando con metraje de vídeo en *#WarGames*, una temporada de televisión interactiva sobre un grupo de jóvenes *hackers* actuales. «Fue mi intento de decir qué pinta tiene un *Elige tu Propia Aventura* cuando no tienes opciones más que entre bambalinas». Pero cuando salió, le costó encontrar su público: «Se propuso como una serie interactiva gratuita. Y entonces se convirtió en una serie patrocinada... inicialmente por Walmart, lo que fue una combinación llamativa con nuestro tema. No creo que acabase llegando al público para el que se escribió. Pero fue un experimento interesante».

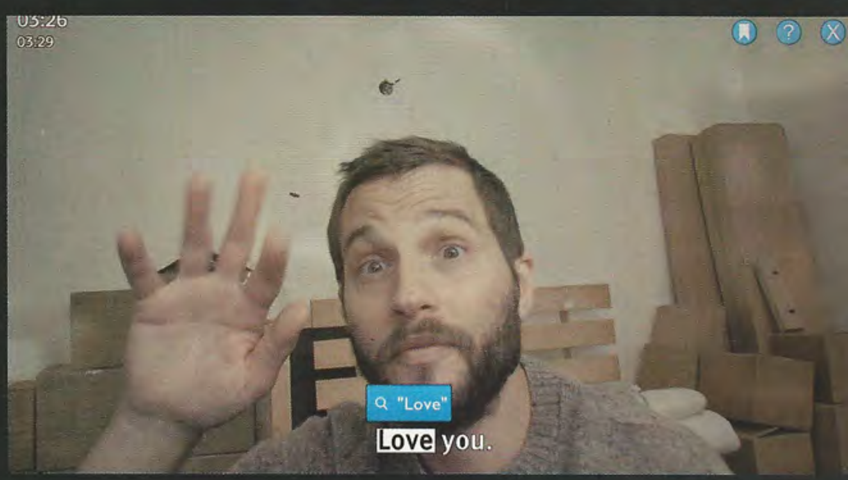
sobre el tema. Leo tuits: ahora no puedo ni esquivar los tuits contrarios porque me los meten en mi *timeline*, así que tengo que ser consciente de que hay gente que opina esa chorrada. Veo a mis hijos ver vídeos en YouTube de gente que comenta el *streaming* de otros de un videojuego, y no hablan del juego. Hay tantas capas, y todo es muy poco lineal, muy serendípico y muy subjetivo... Podemos leer todos el mismo tuit sobre algo que ha pasado, y según donde pulsemos y cómo procedamos, e incluso nuestra propia mierda de algoritmo, llegar a un punto final o perspectiva completamente distintos. Así que parece interesante coger una historia y contarla en un formato consciente de cómo vemos las cosas».

Y, según estima Barlow, el metraje de imagen real ha pasado de ser un experimento tecnológico anticuado pintoresco a una de las herramientas más valiosas para contar historias en el clima actual. «Parece como si estuviéramos en un interesante espacio de transición en que todas las grandes compañías de entretenimiento saben que va a pasar algo», dice. «A todas les aterroriza estar perdiendo los globos oculares ante las redes sociales y el *Fortnite*, y cualquier cosa que no sea ver historias. Así que todas dicen: "¡Hey, queremos hacer algo como esto!". Pero yo no sé de qué se trata. Nadie lo sabe aún». Es escéptico ante la idea de pulir su propia producción dentro del vídeo interactivo en algo que sea un género o formato definido, «pero el hecho de que recibamos tanto entretenimiento a través de nuestros aparatos sugiere que hay todo un mundo de posibilidades, entre las cuales el material tipo '*Elige tu propia aventura*' es un negocio razonablemente concreto». Le preocupa que *Bandersnatch*, la película interactiva del *Black Mirror* de Netflix, pueda volverse demasiado definitiva para un género naciente; admira Quibi, un servicio que llegará primero a móvil y que rompe narrativas de formato largo en fragmentos diminutos. «Te puedes sentar y jugar dos o tres horas de un modo más inmersivo que si hubieras visto una peli o un capítulo de dos horas en la TV mientras miras las redes sociales. O sea que sí, todos están pensando en lo mismo, y estamos tratando de descubrirlo».

Opina que la capacidad de la imagen real para transmitir emociones y personalidad «es un regalo. Te permite meter a la gente en esos mundos, hacer que tengan sentimientos por esos personajes. Y creo que aún hay muchísimo por hacer: ahora vivimos en un mundo en *streaming*, con la capacidad de capturar y editar vídeo al momento. Eso parece una vía libre para hacer cosas interesantes. Si ves lo que está haciendo Emily Short, lo que está haciendo Inkle, cómo funciona el lenguaje en *Oxenfree*... Son experiencias mucho más complejas y orgánicas que van 20 años por delante del clásico 'Ve a la página 23' de *Elige tu propia Aventura*. Me encantaría que esa gente y esa forma de pensar diera el salto a este mundo y empezara a jugar con la imagen real, en vez de que el mundo de la imagen real tenga que ponerse al día con esos 20 años».

Si algo, en todo caso, preocupa a Barlow sobre *Telling Lies*, es que esa presentación voluntariamente honesta en vídeo de cómo funcionan las comunicaciones modernas, dé demasiado en el clavo contemporáneo. «Lo más difícil probablemente haya sido el tema del juego, que se ha convertido en algo muy relevante estos últimos años», confiesa. «Y asegurarte de que, ya que todo cambia muy deprisa, tu historia siga siendo sincera. Que siga siendo auténtica». ■











Barlow: «Lo que me sorprendió cuando empecé a hacer esto a gran escala fue que entré muy humilde y listo para aprender de los expertos. Pero como todo lo que estaba haciendo era distinto, me di cuenta de que seguía siendo la persona que sabía más».

PERFIL

VIRTUOS

Las manos encargadas de ayudar a construir algunos de los mayores y más brillantes mundos

Por Chris Schilling



Las modas vienen y van, pero en la industria de los videojuegos hay dos verdades simples e inexorables: los juegos son cada vez más grandes y se hacen más videojuegos que nunca. Como resultado, entre éxitos y remasterizaciones, tanto editores como desarrolladores confían cada vez más en estudios externos para que les echen una mano con los proyectos, siempre que se necesiten más artistas o programadores. Naturalmente, esto representa una oportunidad para aquellos que están listos para aprovechar esas necesidades, y pocas compañías están mejor preparadas para hacerlo que Virtuos.

Fundada en Shanghái en 2004, ahora cuenta con siete estudios de desarrollo repartidos por el mundo y han crecido sustancialmente en estos últimos quince años. En marzo de 2010 contaba con quinientos trabajadores. Hoy, triplica esa cifra.

Tal vez convenientemente, fue creada por un exempleado de Ubisoft, cuyos juegos se han convertido en una auténtica preocupación global. Aunque principalmente se desarrolló en Quebec, *Assassin's Creed Odyssey* recibió apoyo por parte de estudios de Ubisoft en Montreal, Bucarest, Kiev, Filipinas y, más notablemente en Shanghái y Chengdu, desde donde dos de los mayores estudios de Virtuos operan, y también en Singapur, donde se encuentra la sede central.

De hecho, el CEO Gilles Langorieux llegó a China como director general de la división online de Ubisoft para preparar la sucursal de Shanghái del editor. Cuando volvió en 2004, fue para fundar Virtuos. «Regresó con un gran conocimiento sobre las prometedoras PS3 y Xbox 360», nos explica **Elijah Freeman**, director general de Virtuos Shanghái. «Sabía que iba a haber mayor necesidad de contenido subcontratado. Formó un equipo para tratar estas cuestiones y, bueno, el resto es historia. Desde entonces, hemos seguido creciendo anualmente».

Las conexiones de Langorieux consiguieron una lista de clientes bastante predecible durante los inicios de Virtuos: sus primeros proyectos fueron para Gameloft y Ubisoft. Siguen trabajando con Ubi, de hecho, y una señal de lo lejos que han llegado desde entonces puede verse en el tipo de juegos firmados por Virtuos. Entonces, fue *Beowulf* para PSP. Ahora es *Assassin's Creed: The Ezio Collection* y *Starlink: Battle For Atlas*. Aunque a menor escala, siempre han estado trabajando con juegos para consola.

«Una de las cosas que puso a Virtuos en el mapa fue nuestra habilidad para hacer eso fuera de China», explica Freeman. Su reputación ha ido creciendo constantemente durante sus quince años





Tian Li y Elijah Freeman son los directores generales de los estudios de Virtuos en Chengdu y Shanghái, respectivamente.

en funcionamiento, lo que colocó a Virtuos en la órbita de los gigantes de la industria, entre los que se incluyen Activision, Electronic Arts, Microsoft, Sony y Square Enix. En su página web anuncia orgullosamente que ha trabajado con «dieciocho de las veinte principales empresas dedicadas al ocio digital» e incluye una serie de testimonios de desarrolladores y editores.

Es evidente que Virtuos es el resultado de una operación altamente organizada, una que no ha pasado por alto ningún detalle desde el momento en que se forma un estudio. Encontrar el equipo idóneo para el trabajo, explica Freeman, resulta clave. «Tenemos diferentes tipos de perfiles en nuestros distintos estudios. Observamos minuciosamente la composición de los equipos y los configuramos según las necesidades de nuestro cliente.

«OBSERVAMOS MINUCIOSAMENTE LA COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS, DE ESTA MANERA SIEMPRE ESTAMOS LISTOS PARA ACEPTAR CUALQUIER PROYECTO»

De esta manera, siempre estamos listos para aceptar cualquier proyecto». La versatilidad resulta primordial, tanto si se trata de contratar a alguien nuevo, como de usar empleados de otro equipo de Virtuos con determinadas habilidades. «Si hay alguien que está realmente familiarizado con, digamos, un determinado tipo de renderización, preguntaremos al resto de estudios si pueden ayudarnos con esa actividad», explica. «Pero, en general, en nuestro estudio tenemos los recursos que necesitamos y estamos acostumbrados a trabajar de esa manera».

Virtuos ya tiene siete centros de desarrollo, con sucursales en Ho Chi Minh, Xi'an, París y Dublín. Esto ha causado algunas complicaciones inevitables, pero con el tiempo han desarrollado sistemas con los que pueden trabajar fluidamente unos con otros. «Nuestros estudios coinciden en



Fundación 2004
Empleados 1500
Plantilla principal Gilles Langourieux (CEO), Elijah Freeman (DG, Virtuos Shanghái), Tian Li (DG, Virtuos Chengdu)
Web www.virtuosgames.com
Títulos seleccionados *Crash: Mind Over Mutant, XCOM: Enemy Unknown, Heavy Rain HD, Assassin's Creed: The Ezio Collection, Dark Souls Remastered*
Proyectos actuales *Final Fantasy X/X-2 HD*

husos horarios y podemos mantener una comunicación constante y regular», reconoce Freeman. «Nuestro plan de comunicación detalla con quién deberíamos estar hablando, cuándo deberíamos hacerlo, quién necesita conocer determinada información, la lista de contactos involucrados... Todos los miembros de un equipo facilitan su nombre a nuestro *partner* y se aseguran de que están al corriente de esto».

Partner es la palabra clave. Virtuos ya no es un estudio al que se le envía un trabajo, lo realiza y lo devuelve; quiere trabajar codo con codo con desarrolladores, de manera que parezca que es una extensión del equipo de desarrollo. «Sentimos las mismas cosas, tenemos las mismas reuniones, nos dirige el mismo director y hacemos el mismo producto», asiente Freeman. Nos preguntamos si ha sido un movimiento deliberado. ¿Virtuos ha pedido poder involucrarse más? ¿O simplemente su relación con los desarrolladores ha cambiado, ya que con el tiempo le han pedido que contribuya más, debido a que los juegos son más complejos? «Somos conscientes de este cambio, y nos esforzamos porque queremos entregar un producto con la mejor calidad», explica Freeman. «Creo que ha sido una evolución orgánica. Y esto es lo que necesitan los clientes. No vienen a nuestro despacho y nos dicen: "Necesitamos siete lamparas". Ahora dicen: "Necesitamos siete lámparas para una calle como esta. ¿Puedes crear el concepto y pensar en el juego?". En otras palabras, te piden más porque sus equipos internos están muy ocupados. Hace un tiempo, si piensas en ello, nueve o diez horas de juego eran muchas. Pero ahora tenemos juegos con cientos de horas». ▸





Portar juegos a Switch puede suponer un desafío. Sus pequeños cartuchos provocan tener que reducir el tamaño del juego, pero manteniendo el funcionamiento y la calidad visual del original. Este es un aspecto en el que la compañía destaca.

Para Virtuos, los juegos y los nombres se han hecho más grandes. El fantástico port para iOS de *XCOM: Enemy Unknown*, por ejemplo, lleva la marca del estudio. Pero este fue un extraño lanzamiento para móviles para un desarrollador centrado primordialmente en las consolas. Más indicativos de su trayectoria son títulos como *Fable Anniversary* y la remasterización de *Heavy Rain* para PS4, mientras que Rockstar Games fue añadida a esa envidiable lista con el reciente reacondicionamiento de *L.A. Noire*. Virtuos es perfectamente consciente de que más juegos como ese pueden añadirse a su catálogo, de que vendrán nuevos proyectos. Ciertamente ayuda que, entre sus compañeros de China, están en una posición única. «Gigantes de la tecnología como Tencent están centrados en la industria móvil, en vez de en las consolas, porque los beneficios son mayores», explica Tian Li, director general de Chengdu. «En China el mercado de las consolas todavía sigue siendo relativamente pequeño, así que pienso que Virtuos sigue teniendo espacio para crecer. Perseguir a estos gigantes de la tecnología no será un trabajo fácil para nosotros. Pero pienso que hay una gran cantidad de jóvenes que sienten pasión por el mundo de las consolas». No se refiere únicamente a jugadores potenciales, también a empleados. «En China hay pocas oportunidades de trabajar en juegos grandes, y el equipo de Virtuos se emociona cada vez que recibe un gran proyecto», explica Freeman. «Les gusta contribuir en algo que sea más grande que ellos».

En los últimos años, las remasterizaciones se han convertido en uno de los pilares de Virtuos: la más reciente, su impresionante trabajo en *Dark Souls Remastered* para Switch, generó gran interés por la compañía. Con tan buen conocimiento del mundo de los móviles y de las consolas, no es de extrañar que este potente, y portátil, *hardware* haya encajado tan bien con Virtuos. Freeman señala que los juegos del estudio han funcionado «excepcionalmente bien», tanto a nivel de crítica como de ventas. Esta respuesta ha abierto más puertas y Li espera una reacción similar cuando las remasterizaciones HD de *Final Fantasy X* y *X-2* se estrenen en Switch y Xbox. «Ahora la industria conoce nuestra capacidad de desarrollo con Switch, así que definitivamente nos brindará más oportunidades durante el año».

Este proyecto en particular ha tenido sus propios desafíos, en ambos formatos, aunque uno tuvo más que el otro. El proceso de conversión inicial fue complicado, pero encajar los juegos en los modestos cartuchos de Switch lo fue más. Virtuos dedicó tiempo a encontrar maneras de reducir el tamaño sin que impactara en el rendimiento, ni en la calidad visual. «Tuvimos un equipo que se dedicó a resolver este tema», explica Li. «Es una especie de mezcla entre los dos enfoques: tenemos el equipo principal, que se está dedicando a la adaptación, encargado de resolver los problemas generales, y tenemos un pequeño equipo técnico que se dedica a atacar los problemas individuales de cada plataforma».

¿Cómo, entonces, deciden Li y Freeman qué trabajos aceptar? La respuesta, comenta Freeman, es muy clara. Por cada encargo que reciben por parte del desarrollador, Virtuos considera lo que se le está pidiendo, los recursos de los que dispone y el calendario del proyecto. A pesar de todo, la compañía ha crecido tanto que no necesita preocuparse demasiado. Con 1500 empleados entre todos sus estudios, Virtuos puede aceptar cualquier cosa que le ofrezcan, sin importar su envergadura. «Puede que alguna vez nos pidan algo que no dominamos», comenta. «Pero, en general, nos esforzamos al máximo. Nos cuesta, al menos a mí personalmente, rechazar proyectos. Por suerte, desde que estoy aquí, puedo afirmar que nunca he rechazado un proyecto».

Se trata de un sentido de responsabilidad, más que de presión, lo que prima en Virtuos cuando están trabajando en alguno de los juegos más importantes del mundo, señala Freeman. La compañía ha conseguido un nivel de confianza con sus afines, y todos están comprometidos para asegurarse de que la calidad será la esperada. «Como mínimo, tenemos que igualar la calidad del equipo local», apunta. «Al estar lejos, siempre nos aseguramos de superar las expectativas. Esto proporciona al cliente la tranquilidad de que van a obtener la calidad que esperan».

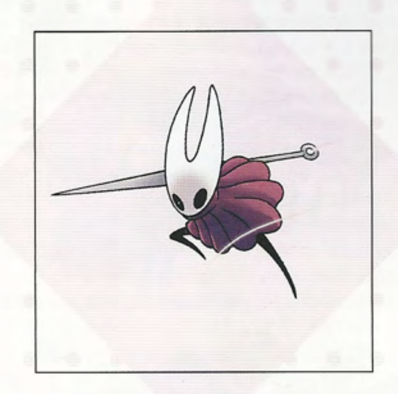
«ASÍ, CUANDO ALGUIEN DESEE CREAR UN MAPA DEL UNIVERSO ENTERO, NOSOTROS ESTAREMOS AHÍ PARA CONSTRUIRLO»

Todo esto no hace más que aumentar la esperanza de que Virtuos va a seguir creciendo. Después de todo, los juegos no se hacen más pequeños y parece ser que, a cada año que pasa, va creciendo la demanda de *remakes* y remasterizaciones. Todo depende del mercado, comenta Freeman, pero la intención de la empresa es seguir expandiéndose. Incluso se podría decir que tiene la responsabilidad de hacerlo, ya que atrae más trabajo de sus compañeros de desarrollo. «Debemos ser capaces de encajar en el mercado. Queremos que los jugadores puedan jugar siempre que quieran. Queremos ayudar a crear mundos y entornos tan grandes como cualquiera pueda imaginar. Así, cuando alguien desee crear un mapa del universo entero, nosotros estaremos ahí para construirlo». ■



1 En los últimos años, artista de Virtuos han trabajado en la saga *Battlefield*.
2 La remasterización de *Assassin's Creed: The Ezio Collection* para esta generación cuenta con grandes mejoras en la iluminación y los efectos.
3 *Crash: Mind Over Mutant* fue uno de los primeros proyectos del estudio, lanzado en 2008.
4 El estudio se encargó del primer port de *Final Fantasy X/X-2 HD Remastered* para PS3 y Vita en 2013.
5 Desde *Forza Motosport 3* hasta *Forza Horizon 4*, Virtuos ha participado en el desarrollo de la saga.
6 El port de XCOM: *Enemy Unknown* para iOS es uno de los juegos mejor valorados de Virtuos.
7 Virtuos ayudó a SeaSun Games con el MMORPG de artes marciales *JX Online III*.
8 *Heavy Rain HD* fue el segundo juego que Virtuos codesarrolló para PS4.

ASÍ SE HIZO...



HOLLOW KNIGHT

Cómo la revelación de un mundo a sus pacientes creadores se convirtió en el escenario de un clásico moderno

Por Jen Simpkins

Desarrollador/Editor Team Cherry
Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Origen Australia
Lanzamiento 2017

H*ollow Knight*, un juego sobre un mundo subterráneo habitado por insectos, en el que los clavos son lo suficientemente grandes como para ser espadas y las orugas son del tamaño de un tren de mercancías, nunca se planteó como algo grande. En 2019, el debut de Team Cherry es un éxito de proporciones mastodónticas. En junio del año pasado las ventas del juego en Steam sobrepasaron el millón, justo el día antes de que se estrenara en Switch. Cuando lo hizo, tras un anuncio sorpresa durante el Direct de Nintendo para el E3, vendió 250.000 unidades las primeras dos semanas. Estaba planteado como un paseo de dos horas: pero el vertiginoso laberinto de túneles de Hallownest mantuvo a los jugadores recorriendo cada rincón de esas galerías durante días. Esta es la historia de un mundo que cobró vida propia.

La gente que se encuentra en su epicentro, **Ari Gibson y William Pellen**, se conocieron a través de amigos en común: Gibson se dedicaba a la animación, y Pellen, al desarrollo de páginas web. En 2014, ambos participaron en un encuentro de desarrolladores y nació *Hungry Knight*, programado en apenas 72 horas, donde movías al protagonista por un campo, comiendo fruta cada diez segundos para rellenar una barra de hambre que se iba vaciando. Pellen decidió crear un bicho comefruta porque hacía poco que había estado jugando a *Pikmin*. «Es fácil recrear un bicho con pocos trazos», explica Gibson, el principal artista del juego. «Cuando piensas en una *game jam*, lo haces en cosas pequeñas, que se puedan crear con relativa facilidad. Los bichos se pueden dibujar rápidamente y a pequeña escala y tienen cualidades gráficas, como cuernos y formas corporales distintivas».

Más adelante, se celebró otro encuentro de desarrolladores que parecía hecho a medida para una nueva exploración de la idea. El tema era "Bajo la superficie". No llegaron al tiempo límite, pero eso les hizo pensar en lo que podían hacer si querían crear «un juego pequeño y rápido», explica Pellen. «Si piensas en un hormiguero, encaja muy bien con lo que sería el mapa de un Metroidvania. Cuando se nos ocurrió la idea, un mundo subterráneo en ruinas lleno de insectos, fue fácil empezar a pensar: "¿Qué aspecto tendría ese pequeño universo? ¿Qué haría allí abajo una babosa o un saltamontes?". Pero la idea era mucho más pequeña cuando empezamos».

Hollow Knight empezó en Stencil, con Pellen aprendiendo a programar a través de su accesible sistema de codificación visual. «Cree un personaje y lo usamos como protagonista de Hollow Knight», comenta. «Me dije: "Vamos a trabajar en esto hasta que tengamos dos horas de recorrido a través de un mundo"». Hallownest empezaba en una zona central, la ciudad de Bocasucia y descendías hasta la zona del tutorial en Cruces Olvidados. La rodeaban tres zonas más: una zona llena de hongos, una ciudad y una zona llena de huesos, cada una de ellas con un jefe al que derrotar. «Durante un tiempo ese era todo el mundo, y poco a poco fue creciendo y cada zona se fue dividiendo en nuevas partes», explica Pellen. «Ari empezó a trabajar en los rasgos básicos del arte y algunos elementos del mundo, y yo empecé a crear al personaje: su desplazamiento, su salto y su ataque».



Los PV segmentados, comenta Pellen, «sirven de ayuda porque la mayor parte del tiempo sabes cuántos golpes puedes recibir. Puedes tomar esas decisiones más rápido, lo que significa que le podemos añadir presión».

«DESCARTAMOS CONTROLAR TU AVENTURA... EL MUNDO ESPERA QUE LO EXPLORES A TU PROPIO RITMO»

En las cuevas básicas, se introdujeron los enemigos para poner a prueba el movimiento y ataque del jugador. «Se parecía mucho a la versión final», señala Gibson, «con un personaje que se comportaba y que era casi idéntico al de la versión final. Y entonces nos dedicamos a crear un mundo a su alrededor». Pellen añade: «Puedes observar, si miras el mapa, que empieza en Bocasucia y Cruces Olvidados, y a partir de ahí se extiende. Y esa estructura básica de enfrentarte a esos tres jefes y luego regresar a Cruces Olvidados sigue ahí». Gibson bromea: «El resto se nos fue de las manos». Cuanto más grande se hacía, ambos más se iban dando cuenta de que querían dedicarse por completo al proyecto. A finales de 2014 iniciaron un Kickstarter con la esperanza de conseguir 25 000 dólares. Finalmente, llegaron a los 43 000 dólares, y contrataron a un tercer miembro, el director técnico David Kazi, que conocía Unity y podía traspasar el desarrollo a ese motor para facilitar un mayor tamaño y llevarlo a las consolas. *Hollow Knight* tenía espacio para crecer.

El austero Cruces Olvidados, como se le conoce ahora, marcó el tono estético. «Durante un tiempo, todo el juego tenía ese aspecto porque se trataba de algo a pequeña escala», explica Gibson. «Las variantes como Sendero Verde fueron algo que se desarrolló a medida que íbamos explorando esa red de cuevas y descubriendo qué aspecto tenían las nuevas zonas». Pero incluso cuando el resto del mundo empezó a florecer, seguía siendo importante para el Team Cherry que se mantuviera el tono, cuidadosamente escogido, de la zona inicial. «La idea es que sea algo parecido a un microcosmos por el que vas dando vueltas y llegando a lugares por los que no podrás seguir avanzando hasta que consigas determinada mejora».

El ritmo, además, está estrictamente marcado, con nuevas habilidades que se desbloquean más tarde de lo que suelen hacerse en la mayoría de Metroidvanias; la «deprimente melancolía» del lugar, pensó Gibson, permitió un enfoque en el que podían dar un paso atrás, y dejar que los jugadores pudieran orientarse en las cuevas. «La lista de mejoras básicas la teníamos clara desde que empezamos el desarrollo, cuando teníamos en mente un juego mucho más corto», explica Pellen. «A medida que iba expandiéndose, aparecieron huecos entre estas mejoras, pero en vez de intentar pensar en nuevas, creímos que encajaría con el tono espaciar esos momentos clave». Mantener un *moveset* sencillo, explica Gibson, ayudó a «romper esa sensación de ritmo directivo. Como si no estuviéramos controlando tu aventura por este mundo, y dicho universo te estuviera esperando a que lo descubrieras a tu propio ritmo».

En su lugar, los espacios se rellenaron con curiosidades reveladoras, Grubs escondidos a los que había que devolver a su casa, hechizos opcionales que te permiten remodelar por completo las habilidades del héroe. Y lo más importante, nos brindaron todo tipo de personajes memorables, a ▸

los que Gibson Pellen, sus amigos y familiares prestaron su voz: el siempre en peligro Zote el Todopoderoso; el Último Ciervo, que te explica historias sobre el pasado de Hallownest mientras vas de estación a estación; Cornifer, de quien sigues sus tarareos para encontrar un mapa que completar mientras exploras cada área. «Jugábamos constantemente, así que siempre estábamos metidos en el juego», explica Pellen, «lo que significa que siempre notábamos cuando algo fallaba o era demasiado abrupto».

Ambos jugaban determinada zona y la comentaban: la necesidad de un encuentro con un PNJ, y qué personaje tendría sentido encontrarse allí... «Simplemente analizas el mundo y piensas en lo que sería creíble que viviera en él», explica Gibson. «Eso también significa que puede suceder que estés en una fase en la que te encuentres con distintos PNJs seguidos o con varios jefes a los que debes enfrentarte casi sin tiempo para reponerte. Pero como tiene el contexto correcto, logra que el mundo se sienta más creíble». Con esa métrica, personajes como el Cazador (un PNJ sediento de sangre que te entrega un diario en el que debes anotar todos los tipos de enemigos a los que mates) empiezan a aparecer en vez de un simple menú de opciones. El mundo de *Hollow Knight* se fue convirtiendo más en un lugar que en un videojuego, y se iba haciendo cada día más grande. Los inicios del Team Cherry influyeron en la forma en la que trabajaban como estudio: empezando poco a poco, usando estructuras de sagas consolidadas como *Zelda* y *Castlevania*, combinado con todos los detalles —las trampas, los trucos, la confianza en el jugador— que los desarrolladores creyeron que ellos querrían en un juego. «Cuando ves cómo todos esos detalles cobran vida delante de tus ojos, resulta tremendamente motivador», explica Gibson. «Ese es el secreto que nos permitió seguir adelante con todo lo que teníamos pensado».

De hecho, el oscuro abismo de Nido Profundo —una de las zonas más infames de *Hollow Knight*— se construyó con capas y capas de inmundicia. En la parte inferior izquierda del mapa había un gran espacio vacío: tenían el tema arácnido que querían desarrollar y una lamparita, pero solo un par de lugares donde usarlos. Así fue cómo esa zona empezó a tomar forma. «Sabíamos qué tono utilizar», explica Pellen, «basándonos en los elementos que desencadenan esos sucesos: espacios reducidos, movimientos limitados y reglas preestablecidas». Gibson añade: «El 80 por ciento de *Hollow Knight* son ideas que se nos ocurren que van saltando del uno al otro, que se convierten en un nuevo lugar y que, de repente, se convierten en algo tan elaborado como Nido Profundo». O, de hecho, colocar un banco de guardado justo donde desafortunados aventureros aterrizan tras una caída que los deja con poca vida. «Lo más impactante es encontrar el camino hacia una zona segura, o incluso más allá», explica Gibson. «Si superas eso —probablemente algunos no lo harán y acabarán abandonando— supondrá una recompensa a la tenacidad».

Seguramente pienses que en el Team Cherry no tuvieron ningún problema durante el desarrollo de *Hollow Knight*, pues recibieron un gran apoyo en Kickstarter, los *betatesters* lo alabaron y recibió elogios por parte de la crítica. Hacia finales de 2015, no obstante, las cosas se empezaron a complicar. «Nos quedamos sin dinero», explica Gibson. «Usamos todo lo que teníamos para el juego, y luego, hacia el final del desarrollo, un mes antes...», se pone a reír y Pellen finaliza la frase: «El chico del despacho de enfrente nos traía los sandwiches que sobraban en sus reuniones. ¡Estaban muy ricos!».

«Incluso entonces nos lo pasábamos bien», comenta Gibson. «Descubres que hay muchas maneras de vivir económicamente cuando lo necesitas y siempre hay gente dispuesta a ayudarte. No hicimos ninguna locura, como hipotecar nuestras casas o endeudarnos. Así que incluso aunque el juego fracasara, no íbamos a acabar viviendo en la calle». Pellen recuerda: «La verdad es que todo era muy difícil. No hubo grandes contratiempos, pero al mismo tiempo no tuvimos ningún respiro, pues le dedicamos muchas horas».

Con un presupuesto de 100 000 dólares, no obstante, incluso un éxito moderado significaba que el Team Cherry podría crear otro juego, que era la meta que ellos querían alcanzar. Un "éxito" apenas lo cubriría. *Hollow Knight* rápidamente recuperó, de sobra, lo que costó, y eso significó que el Team Cherry podría empezar a trabajar en packs de contenido gratuitos, incluidos marcas para los mapas, combates contra jefes y una nueva mecánica de viaje rápido. «Incluso mientras creábamos esos contenidos yo prefería ser precavido», comenta Pellen. «Si le dedicas demasiado tiempo, comienzas a hacer que el jugador sea consciente del artificio». Gibson desarrolla: «Es un reino grande y peligroso, no está pensado para ser algo equilibrado y pulido. Para nosotros eso es bueno, porque significa que posteriormente no nos pasaremos noches en blanco pensando en lo que podría haber sido. Podemos pensar: "Hallownest existe tal y como es", y eventualmente empezamos a pensar en otros mundos».

No hay ninguna garantía de que sus futuras creaciones tengan la misma fortuna. «Ha habido muchos momentos de suerte en nuestras vidas en que las cosas nos han salido bien», comenta Pellen. De hecho, es difícil pensar en una consola mejor para su pequeño y absorbente juego que Switch («Sí, en modo portátil la escala es 1:1», dice sonriendo Gibson), cuyo éxito provocó el abandono del *port* para Wii U en favor de la consola híbrida. Pero, con *Hollow Knight*, Gibson y Pellen demostraron ser estudiantes de los clásicos y maestros modernos en la construcción de mundos. En su primer juego queda reflejada la comprensión de lo que supone la paciencia y equilibrio ante un gran desafío. Y, además, lo que hace falta para incitar a un aventurero a explorar lo que se esconde bajo la superficie —a enfrentarse a «la obsesión», como dice Pellen, «a explorar la oscuridad, iluminarla y empezar a cartografiarla». ■

Q&A

Ari Gibson
Cofundador del Team Cherry

¿Por qué ese sistema de salud en el juego?
Puedes rellenar tu "alma" siempre que juegues bien, eso significa que no necesitamos darte demasiada salud al principio, o en ningún momento. Así que frecuentemente te encuentras con pocos puntos de vida, con la posibilidad de curarte si llegas a un punto seguro. Al empezar con tan poca salud, y pasando largos periodos de tiempo con uno o dos PV, existe una tensión que encaja con los lugares tétricos, recónditos y oscuros que estás explorando.

¿Cómo equilibrasteis el ratio golpe-alma?
Lo llevamos a un nivel en el que al principio pensamos que funcionaba. Entonces preparamos una pequeña beta, y resultó que era demasiado difícil, así que hicimos unos cuantos ajustes. Pero esa beta, que tuvo una buena acogida, nos dio la confianza para seguir adelante durante el año y medio que nos llevó el desarrollo. Durante ese tiempo, aprendes que hay otra gente con gustos similares a los tuyos, que no eres el único con esas ideas extrañas y esotéricas sobre lo que hace que ciertas cosas sean buenas. Resulta gratificante.

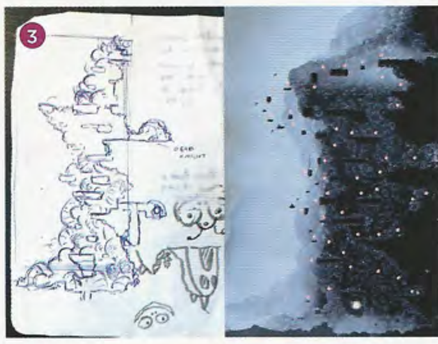
¿Cuáles son las ventajas de trabajar en un equipo de dos personas?
Se habla mucho menos de lo que imaginas. El 90% de la creación de un juego es trabajo, y no es que sea algo particularmente romántico: simplemente se trata de sentarse frente al ordenador y pulsar teclas, hacer dibujos y juntar cosas. Pero resulta una gran recompensa pensar que no eres responsable de la mitad del proyecto, y que de esa parte se va a encargar alguien que hará un gran trabajo. También existe el elemento emocional: somos humanos y por definición somos criaturas sociales, y sentarse a solas en un sótano durante tres años pude resultar agotador.









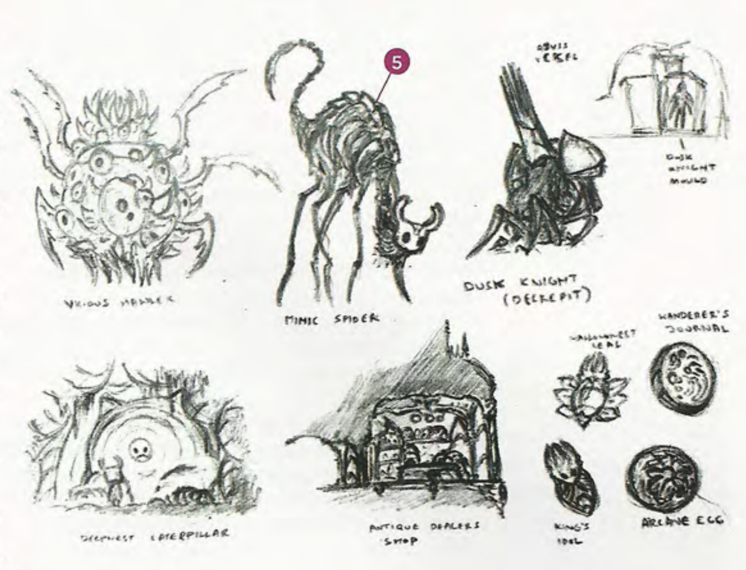








❶ Las voces fueron puestas por Gibson y Pellen y por algunos familiares, incluida la madre de Pellen. «Les dábamos un papel con palabras ininteligibles, o permitíamos que se las inventaran».
❷ Las limitaciones de tiempo en los encuentros de desarrolladores eran la causa del simple diseño del Caballero. Gibson: «Tenía un boceto, pero lo he perdido, en el que en vez de un insecto era un alien con la cabeza blanca y los ojos negros».
❸ La zona de los Acantilados Aulladores. «No hay término medio», nos explica Gibson. «Una vez que tienes el boceto listo, tardas unos tres o cuatro minutos, te pones a trabajar en Unity a crear lo que será el diseño definitivo».
❹ Un jefe vigila el banco de guardado de Cumbre de Cristal. «Siempre estamos pensando en distintos tipos de recompensas», comenta Pellen.
❺ Gibson: «En Unity, todos los enemigos y PNJs tienen nombres genéricos, así que a menudo nos olvidamos de los nombres definitivos. Estamos acostumbrados a llamarlos Araña Mimo o Caballero Gordo». Pellen añade: «Se nos ocurrieron al final. "Oh, tenemos que inventarnos nombres para 150 enemigos, ¡manos a la obra!"».





Alberto González Lorca
Visión de futuro

Por Javier Rodríguez (texto y fotos)



El entrevistado de este número no solo es el responsable para el sur de Europa del tercer *publisher* más importante de videojuegos a nivel mundial, sino que además ha tenido la fortuna de trabajar a lo largo de su carrera con algunas de las personas que han dado forma a este sector en los últimos años. Alberto González Lorca nos recibe en la oficina de Madrid de Bandai Namco para hablar de su carrera, pero también de cómo ha evolucionado una industria como la del videojuego desde su posición como presidente de la principal asociación del sector y desde su papel como VP de desarrollo internacional.

Déjame adivinarlo: tus estudios y tu primera experiencia laboral no tienen que ver con el sector de los videojuegos. Es una constante en todas las personas que entrevistamos para esta sección.
Efectivamente, yo estudié Administración de Empresas y mis dos primeras experiencias laborales fueron en L'Oréal, donde estuve cinco años, y luego en Quaker Oats, una empresa americana, en su división de bebidas para deportistas, con la marca Gatorade. Allí estuve siete años, como *Country Manager* en España y Portugal. Luego esa compañía fue comprada por Pepsico y a mí me llamaron unos *headhunters*...

Que si querías entrar en este sector del videojuego.
Tenían una oferta para un puesto de dirección general en un sector nuevo y con mucha proyección y con un componente tecnológico muy interesante.

¿De qué año hablamos?
Era 2001. Me fui a Lyon para la última parte del proceso de selección y allí conocí a un señor que me pareció francamente interesante, llamado Bruno Bonnell. Él había montado Infogrames desde la nada y había llegado a tener unas de las compañías de videojuegos más potentes, con una financiación casi ilimitada y con una visión y un sueño muy atractivo. Lo que estaba intentando incorporar en aquel momento eran gestores que fueran capaces de sacar adelante ese sueño.

Así que el mismísimo Bruno Bonnell fue quien te convenció para entrar en la industria del videojuego.
Es una persona muy motivadora y la charla con él fue muy interesante. Así que en septiembre de 2001 entré en este sector.

Pregunta que siempre me gusta hacer: ¿Recuerdas cuál fue el primer juego con el que trabajaste?
Sí, claro, puedes ver ahí colgada una camiseta firmada con la carátula del juego: fue el *Ronaldo V-Football* para la primera PlayStation.

Es que en esa época fue un poco el despegue de las consolas y del videojuego en general a nivel masivo en nuestro país, ¿no crees?
Era un momento de consolidación donde se estaban estableciendo en España todas las multinacionales del videojuego, muchas de ellas a partir de comprar una distribución existente, y ya existía una facturación importante.

Y entonces, ¿cómo fue el reto de introducir una compañía francesa como Infogrames en España por aquel entonces?
Ellos lo que querían, más que nada, era profesionalizar la gestión, salir de una aventura que había tenido muchos responsables en muy poco tiempo y centrar todo un poco, no solo a nivel español, sino a nivel europeo.

A este sector siempre se le ha achacado que sus responsables eran más aficionados a los juegos que auténticos gestores de empresas...
Puede que al principio, pero desde luego hace mucho que ya no es el caso. Y, de hecho, ahora muchos profesionales de este sector se van a puestos de relevancia en compañías de otros sectores. Una vez dicho esto, ¡también es verdad que esto te tiene que gustar! Porque si no, no vas a disfrutar el recorrido. Aunque insisto, una cosa no quita la otra.

¿Cómo terminó esa aventura con Infogrames?
Fue una aventura muy bonita en la que al final sus responsables no fueron capaces de hacer esa transición



de creadores a equipos de gestores profesionalizados a nivel internacional. El grupo que comenzó esta andadura fue capaz de generar una compañía como Infogrames de la nada, pero no fueron capaces de confiar en un equipo a nivel europeo que gestionara las cosas de una forma más profesionalizada en una industria que avanzaba una gran velocidad. Bruno había generado un montón de negocio, pero también un montón de deuda, lo que, unido a la crisis, a la falta de resultados según expectativas y a otros muchos factores, desembocó en un cambio de negocio.

Y un cambio radical de marca, ¿no?
Básicamente, lo que se hizo fue sacar una marca del cajón de las compras de la compañía, porque Bruno y su equipo durante un tiempo se dedicaron a comprar muchas propiedades intelectuales, estudios, etc. Y es gracioso, porque cuando yo decía que trabajaba en Infogrames, nadie me hacía mucho caso, pero luego cuando les decía que estaba en Atari, la cosa cambiaba. Tenían la marca comprada desde hacía mucho tiempo y llegó la hora de sacarla.

¿Y qué cambios trajo la nueva marca?
Vino otro gestor, otra persona con la que tuve la suerte de trabajar esta vez de forma más directa, que fue David Gardner. Si Bruno era carismático, David era otra de esas personas especiales, capaz por ejemplo de montar Electronic Arts en Europa, y su propósito era revitalizar la marca, con una visión muy clara de cómo tenía que ser el negocio y de cómo había que cambiar las cosas.

Pero vosotros además teníais como distribuidores otros productos de otras marcas...
Sí, nosotros también distribuimos en su momento los productos de compañías como Capcom o SEGA, como tú sabes muy bien. Pero es que, además, la compañía a nivel global mantenía muy buenas relaciones con unos japoneses que se llamaban Bandai. Y llegó un momento en que los productos de esta compañía empezaron a ser un porcentaje muy alto del global de la facturación de Atari. Tenían unos planes de crecimiento muy ambiciosos, entre los que estaba la compra de otra compañía japonesa muy importante como era Namco, con quienes se fusionaron para convertirse en uno de los *publishers* más importantes del sector. Al final, en 2009 Bandai compra toda la red de distribución de Atari, que éramos ya de hecho su distribuidor.

¿Y cómo afectan todos estos cambios a tu trabajo en España, a tu catálogo de productos, a tu día a día?
Es que nosotros siempre hemos tenido un plan de lanzamientos incesable, con un *Dragon Ball* todos los años, por ponerte un ejemplo. Aquí lo que se ha garantizado ha sido la continuidad. Ninguno de todos estos cambios a nivel internacional, de accionariado, de gestores, influyeron en los resultados de la subsidiaria local. Y así llevamos diez años. Nosotros nos hemos centrado básicamente en ofrecer un servicio de distribución, marketing etc., con unos *partners* seleccionados, con los que queremos tener relaciones a largo plazo.

¿Y cómo encaja esta estrategia de compañía en un sector actual en plena ebullición, con cambios de ▶

modelo de negocio en los que a lo mejor ya no es tan importante una distribución de producto físico?
Es que esta revolución digital no es uniforme, en Europa por ejemplo hay países donde es mucho más rápida que en otros; y es cierto que la velocidad a la que se desarrolla el mercado digital es enorme. Pero también es verdad que existe en los videojuegos un componente de regalo que es muy importante, y hoy por hoy una descarga no sirve como regalo. Como también es verdad que, en muchos territorios de Europa, el acceso y la utilización de tarjetas de pago no está tan extendido como en territorios asiáticos, por ejemplo. Por no hablar de la banda ancha, algo a lo que estamos muy acostumbrados ya, pero que, como todas las tecnologías, y pasará de nuevo con el 5G, no se establece en todos los países uniformemente. Todo esto hará que en cinco años este sector sea absolutamente diferente, con servicios diferentes, y con nuevas alianzas. Y nosotros en todo este tiempo nos hemos especializado en tener una sólida reputación como *partners* locales.

Porque los cambios son inherentes a este sector y más aún cuando hablamos de ciclos de *hardware*, como en el momento que estamos y vamos a vivir en breve.
Sí, porque mientras el modelo de negocio está cambiando, tenemos plataformas de *hardware* que crecen y lo van a seguir haciendo como Switch. Y al final este sector crece tanto que los videojuegos ocupan muchas horas de cerebro de los consumidores. Ya no hablamos de competir entre nosotros, sino con otras actividades. Esta industria compite en otros ámbitos, como la realidad aumentada en visitas a museos, o los eSports, por poner solo dos ejemplos. Ahora prácticamente el 50% de la población juega y el segmento de edad que más creció el año pasado es el comprendido entre los 35 y 44 años... Tenemos que adecuarnos a este escenario en constante cambio.

Aparte de tu trabajo desde Infogrames hasta Bandai Namco, siempre te hemos visto integrado en asociaciones relacionadas con el sector.
Creo que es básico y una de las cosas que llevo haciendo mucho tiempo, porque viniendo de fuera, enseguida vi que este sector iba a tener un crecimiento regulatorio muy importante. Todos los sectores tecnológicos lo están teniendo. Y está muy bien esa idea romántica de los comienzos en un garaje, pero cuando se crece de esta forma, creo que la regulación es clave y que todos estamos involucrados, por eso desde AEVI...

Espera, espera. Antes de AEVI, la Asociación de Distribuidores de Videojuegos se llamaba aDeSe...
Correcto, empezamos como aDeSe, Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, que describía básicamente la tarea que hacían todos los miembros del sector que tenían una oficina en España, pero siembre con una vocación de representar a toda la industria.
Sí, yo estaba en Virgin en aquella época y recuerdo las reuniones de la Asociación, donde, por ejemplo, se trabajó mucho el tema de la clasificación por edades de los videojuegos.
Estaba primero el propio código aDeSe, pero luego dejamos este código nacional para integrarnos en el europeo PEGI, lo que estandarizó todos los contenidos a nivel internacional, que es uno de los grandes logros de la industria.

Sí, la capacidad de autorregularnos antes de que nos lo hiciera alguien de fuera.
Es algo que a muchos reguladores les gustaría ver en otras industrias. La parte de reputación es también muy importante. Una de las primeras acciones que recuerdo que me tocó hacer como presidente de la asociación fue sentarme con unos señores de una de las más reputadas ONG, quienes hacían unos informes en España distintos a los que hacían en los países de nuestro entorno cuando los contenidos eran exactamente los mismos...

Te refieres a aquellas campañas en contra del videojuego por violento, etcétera, supongo que por desconocimiento.
Bueno, por desconocimiento, cuando no por manipulación. Porque por otro lado nos decían que, si montaban una rueda de prensa con un preso político de Nigeria, les acudían cuatro medios y no salían en ningún sitio. Pero que si hablaban de «contra los derechos de la mujer no se juega» en plena campaña de igualdad, promovida por Zapatero, en navidades... Esta manipulación es para lo que la industria debe estar organizada, porque cada compañía en solitario lo va a tener mucho más difícil.

Y de aDeSe se cambió el nombre a AEVI. ¿Por qué?
Cambiamos a «Asociación Española de Videojuegos» porque estábamos ampliándonos y teníamos dentro de la asociación a mucho más que distribuidores: algunas oficinas ya empezaban a estar relacionadas con el desarrollo, otras eran *retailers*, universidades, eSports... Además, lo hicimos en concordancia con el



Alberto González Lorca es una de las voces autorizadas del sector, tanto por su labor en Bandai Namco como por la desarrollada al frente de AEVI (Asociación Española de Videojuegos).



resto de asociaciones similares en Europa: la portuguesa se llama AEVDP; la italiana, AESVI...

¿Y por qué no se han integrado en AEVI otras asociaciones relacionadas con la industria como DEV, que representa a muchos desarrolladores en España?
Sería lo lógico y ya ocurre en muchos otros países como en Alemania, porque lo suyo es tener una sola voz como industria y acordarlo todo internamente para seguir con esa capacidad de autorregulación de la que hemos hablado. La vía para la integración es abrir la puerta a los desarrolladores como estamos haciendo en AEVI, y mantenemos esa puerta abierta a todas las organizaciones. Parece que hasta ahora no hemos sido capaces de mantener una agenda uniforme, que creo que es lo más importante, estar de acuerdo en lo que queremos construir y afrontar los retos que se presentan a esta industria. Agenda que, por cierto, es prácticamente común al resto de los países europeos, que viene fuertemente marcada por la regulación procedente de Bruselas.

Porque, además, tú eres responsable de desarrollo en Bandai Namco también, ¿no?
Si, soy VP de desarrollo, y responsable básicamente de todos los estudios con los que tenemos relaciones fuera de Japón. Hemos conseguido llegar a acuerdos con muchos estudios en Europa y América para distribución, *publishing* ,etcétera. Puedo citarte ahora mismo el juego de Aarmand Animations en colaboración con Digixart sobre la Primera Guerra Mundial llamado *11-11 Memories Retold*, que es una pasada, o los *Project CARS 1* y *2* de los señores de Slightly Mad Studios. Estamos siendo muy activos en el desarrollo en toda Europa y además intento que estemos presentes en todos los proyectos de mediana envergadura que se hacen en España. Estoy seguro de que en muy poco tiempo daremos muy buenas noticias.

Hablemos ahora un poco de futuro. ¿Cómo crees que va a ser el modelo de juego del futuro?
Independientemente de las nuevas plataformas, que algunas se darán a conocer este 2019, lo que vamos a tener en los próximos años es la convivencia de muchos modelos de videojuegos. Como crecemos en consumidores, y en horas dedicadas, cada vez habrá más experiencias de juego distintas, para usuarios diferentes. Y hablar del futuro en tecnología es complicado, pero como yo lo veo es que van a crecer todos los modelos de negocio y se van a mantener los actuales. Crecerán tecnologías como la RV y la RA...

Respecto a eso, y mira que yo soy un convencido de estas tecnologías, ¿no crees que están tardando más de lo esperado en cuajar?
Sí hay una visión de hacia dónde va la industria, pero no hay un acuerdo sobre cuándo va a estar allí. Todos estamos de acuerdo en un futuro del sector fuertemente digitalizado, con consumos diferentes a los de hoy, con los videojuegos entrando como ya hemos comentado en otros ámbitos donde antes no estaban, etc., pero ninguno somos capaces de decir: «Pues esto pasará en el 2020 o en el año que sea». Pero los jugadores tradicionales de consola siguen creciendo, y el año pasado algunos juegos rompieron récords de ventas, así que el juego físico seguirá conviviendo con el digital. Siempre es mejor tener un pedazo pequeño de un pastel muy grande y que sigue creciendo, que un gran trozo de un pastel menguante. Y, además, cada vez tiene más importancia el marketing local y el dirigido al usuario a través de las redes sociales, por ejemplo. La clave siempre estará en facilitar al consumidor el acceso al juego y a las nuevas tecnologías, y no solo en un dispositivo en concreto, sino en cuantos más mejor.

Bueno, el presente y el futuro próximo no pintan por ahora mal para Bandai Namco, ¿no?
Estamos muy contentos con lanzamientos recientes como *Jump Force*, que está funcionando muy bien y nos hemos posicionado como tercer país europeo dentro de la compañía. Nuestro objetivo en cualquier caso siempre es consolidar las alianzas que tenemos a largo plazo, más buenas que nuevas. Y aunque no puedo contarte mucho sobre los lanzamientos que vienen, que para eso está el E3 y no queda mucho, sí sabes que tenemos cosas tan importantes como *Cyberpunk 2077*, fruto de la alianza con CD Projekt, del que os podremos comunicar noticias importantes en breve. ■

PLAY

CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS

SEGUIMOS JUGANDO

Rainbow Six Siege
PC
En marzo llegó una nueva temporada (*Burnt Horizon*) para el *shooter* táctico de Ubisoft, que afronta su cuarto año con un plan de actualizaciones que traerá periódicamente nuevos personajes y mapas, además de una clara dirección hacia potenciar el auge competitivo del juego. Seguimos disfrutando como nunca de las dinámicas del que creemos que es el *Counter-Strike* de nueva hornada, pero no podemos evitar insistir en una mayor y mejor corrección de errores antes que en nuevo contenido. Lo que hay ya está bien.

Hollow Knight
Switch
Con el anuncio de su secuela, *Hollow Knight: Silksong*, protagonizada por la ágil guerrera Hornet, nos animamos a retomar el fantástico *Hollow Knight*, que desde 2017 no ha dejado de hacer ruido. Nada ha caducado desde entonces en la obra del Team Cherry, que sigue siendo uno de los mejores *metroidvanias* que se han lanzado al mercado en la última década. Además, por qué no decirlo: sigue resultando original un mundo de insectos para este género. Le va como anillo al dedo, y en portátil (en Switch) lo valoras más todavía.

Anthem
PS4
El intento de Electronic Arts de elaborar su *Destiny* particular no le ha salido tan bien como le está saliendo de momento a Bungie. Lo nuevo de BioWare ha resultado en un batacazo en crítica y algo menor en ventas, pero desde luego nuestras sesiones de juego no invitan al optimismo. Seguimos enamorados del sistema de vuelo y las mecánicas de combate, pero resulta triste comprobar que no hay mucho más a partir de ahí, con misiones con objetivos repetitivos hasta la saciedad y poco de interés en lo que te cuentan. Desde luego, hoy tenemos una mejor visión de *Mass Effect: Andromeda* que entonces.

EN ESTE NÚMERO



La crítica es necesaria

Esta décima entrega de EDGE es la última edición española que tendremos entre nosotros. El viaje ha sido duro pero a la vez espectacular, y en este periodo hemos tenido la fortuna de poder valorar grandes videojuegos que recordaremos por siempre. Mirando siempre para adelante, afrontamos nuestra última tanda de críticas con la filosofía del primer día: ser crítico es ser responsable con tus lectores, y servir de filtro entre el marketing y el jugador.

Por ello, nunca en EDGE nos hemos rasgado las vestiduras a la hora de valorar los títulos que llegan a las tiendas. Siempre respetando el noble y difícil trabajo que hay detrás de cada proyecto, creemos que debemos ser justos ante todo, y decir lo que pensamos siempre lamentándonos nosotros mismos por no haber podido disfrutar lo suficiente de ese juego que tanto esperábamos. En este número, *Kingdom Hearts III* es el mejor ejemplo de una obra que nos ha decepcionado, y os contamos por qué en profundidad. Todo lo contrario que un *Apex Legends* que reflota a EA en estos momentos, y que pese a que su éxito inicial se ha basado en una campaña de publicidad *streamers* muy destacada, si se mantiene arriba es por las buenas ideas de Respawn, que logran establecer la que es a día de hoy, y para nosotros, la mejor experiencia *battle royale* del mercado.



Notables son Metro *Exodus* y *Resident Evil 2*, cada uno a su modo y con sus virtudes y defectos. Ambos tienen cosas anticuadas (el de Capcom con más motivo), pero los dos funcionan por sí solos como buenas experiencias para un jugador, esas que tanto se demandan en redes. Queda tiempo para fijarnos en *Slay the Spire*, que nos recuerda cómo se hace bien un juego de cartas en 2019, y para valorar tanto *Eastshade* como el español *Intruders: Hide and Seek*, cuyo equipo nos cuenta más acerca de un desarrollo que ha durado más de lo previsto y tiene aspectos destacables para ser un primer proyecto.

¡Y lo que queda por venir! Echaremos de menos la crítica en papel, más sabiendo qué juegos tenemos ya con nosotros y qué juegos llegarán próximamente. Gracias por este bonito viaje y por leer y valorar a cada uno de los críticos que han dedicado multitud de horas en cada uno de los videojuegos presentes en esta sección. ¡Nos volveremos a ver! ■

Apex Legends

Así es cómo evoluciona el género, y el motivo por el que los juegos necesitan imitadores. La esencia de *Apex Legends* es un batiburrillo de los elementos principales de los juegos más populares de los últimos años. Coge a los héroes de *Overwatch y Rainbow Six: Siege*, colócalos en un *battle royale* como *PUBG*, hazlo *free-to-play* como *Fortnite* y monetiza cualquier cosa que se te ocurra. Sobre el papel, parece una parodia, hasta que descubres quién lo desarrolla. En manos de Respawn Entertainment, lo que podría haber sido un desastre se convierte en algo trascendental. Este es el mayor paso hacia adelante en el *battle royale* desde que los jugadores pisaron Erangel por primera vez.

No olvidemos que Respawn tiene experiencia en esto: coger algo ya establecido y mejorarlo con una serie de *what-ifs*. En los juegos de *Titanfall* introdujo inteligencia artificial en partidas *online* para asegurarse de que incluso los jugadores novatos pudieran sentirse útiles. En Smart Pistol se creó una pistola que no hace falta apuntar, y en Burn Cards se logró hacer que cada vida fuera diferente. Respawn ha tenido en cuenta todos los aspectos del battle royale, considerado sus problemas, sus pecadillos y frustraciones, y pensó en cómo cada uno de ellos se podría arreglar, mejorar o redefinir.

Todo fluye de la insistencia del desarrollador, al menos al principio, para que *Apex Legends* sea solo jugable en equipos de tres. Anteriores *battle royale* ofrecían la posibilidad de jugar en solitario o en pareja debido a la frustración que causa que te pidan jugar en un equipo creado aleatoriamente. Nadie habla, al menos en el idioma que a ti te gustaría escuchar. Quizá alguien decide saltar antes de tiempo y acaba en un punto del mapa lejos del camino donde te encuentras. Quizá tus compañeros mueran rápidamente y debas enfrentarte a una lucha en solitario donde todo juega en tu contra. O tal vez un aliado saquea delante de tus narices los objetos curativos que tú necesitas con urgencia. En *Apex Legends*, a pesar de no poder escoger a los miembros de tu equipo, raramente se dan estas situaciones.

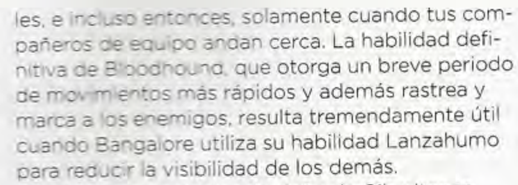
Todo comienza, obviamente, por el principio. El juego asigna aleatoriamente a un maestro de salto, que será el encargado de decidir cuándo el equipo debe abandonar la aeronave. Si no te han escogido, puedes separarte del líder, hacerlo justo antes de aterrizar te asegura no saquear el edificio más cercano, pero hacerlo demasiado pronto es prácticamente un suicidio. Aunque cada personaje de la actual alineación tiene sus propias habilidades pasivas, activas y definitivas, casi todos han sido diseñados para trabajar junto a otros. Ir en solitario casi nunca es una buena decisión.

Las habilidades de los personajes han sido delicadamente equilibradas, y solamente resultan muy fuertes cuando se usan en las circunstancias idea-

Desarrollador Respawn Entertainment
Editor Electronic Arts
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Este es el mayor paso adelante en el battle royale desde que los jugadores pisaron Erangel





les, e incluso entonces, solamente cuando tus compañeros de equipo andan cerca. La habilidad definitiva de Bloodhound, que otorga un breve periodo de movimientos más rápidos y además rastrea y marca a los enemigos, resulta tremendamente útil cuando Bangalore utiliza su habilidad Lanzahumo para reducir la visibilidad de los demás.

El escudo protector de daño de Gibraltar se aprovecha de los portales que puede abrir Wraith para retirarte a toda velocidad. Lifeline es uno de esos personajes a los que conviene tener siempre cerca, ya que su dron médico permite curar a aliados; por su parte, la habilidad de Pathfinder le permite desplegar una tirolina entre dos puntos del mapa y atacar por sorpresa, o huir rápidamente del peligro. Con todo esto no queremos decir que Respawn haya eliminado por completo el concepto de juego en solitario. De hecho, *Apex Legends* a menudo se disfruta más cuando el último jugador en pie se carga a todos los miembros de un equipo rival antes de revivir a sus compañeros. Pero los personajes trabajan tan bien juntos que es una locura asumir que jugarías mejor en solitario.

Sobre todo cuando muere uno de vosotros. Al morir, sueltas un *banner*, que puede recoger un miembro de tu equipo y, al llevarte hasta uno de los puntos de recuperación marcados en el mapa, te devuelve al combate. Habrás perdido todo tu equipo, y también existe riesgo para tus compañeros, dado que se alertará a las formaciones rivales que anden cerca. Pero es un claro beneficio para la fórmula asegurando (en su mayoría) que los jugadores no abandonen la partida al morir y creando una nueva ruta que abre la posibilidad a un giro de tornas y a una de esas victorias heroicas que le dan a este género una emoción única.

Lo realmente mágico, no obstante, es el sistema de marcado, que te permite señalar a otros jugadores cualquier ubicación, zona u objeto del mapa. Durante el salto, cualquier jugador puede sugerir una zona de aterrizaje; al colocar un marcador. En tierra, puedes señalar determinados botines, y en la pantalla de tus camaradas aparecerá la ruta y una voz les explica de qué se trata (algo que nos resulta un detalle brillante es que, al marcarlo, un compañero puede hacer un «me lo pido»). Puede sugerir al grupo un nuevo destino, ya sea cierta ruta o un edificio que todavía no ha sido saqueado. Con un doble toque del botón puedes señalar la ubicación de un enemigo, mientras que una pulsación larga abre un submenú con más opciones. Incluso puedes señalar iconos de tu inventario para avisar a tus compañeros de que necesitas determinada munición, arma, equipo u objeto curativo. Esta es una de las señas identitarias de Respawn, una idea que no puedes comprender cómo nadie la había tenido anteriormente y que tienes la certeza de que se va a convertir en un nuevo elemento del género.


E
S
115
4 SQUADS LEFT
Lyrical_Donut pinged a supply bin.
CrEaTiVe_nor
00:55
43M
Lyrical_Donut
kome541
Lyrical_Donut
ohnathan
18
154
WINGMAN
R-99


Swampland



La gestión del inventario del juego supone otro salto hacia delante. Los accesorios se aplican a las armas automáticamente una vez los has recogido, y si encajan en cualquier nueva arma que encuentres se transfieren automáticamente. La munición se presenta en cuatro colores distintos, un vistazo al HUD te muestra lo que necesitan las armas equipadas. En todo momento sabes si llevas equipado el accesorio, modificador o recurso más potente. Es un inventario que prácticamente se gestiona solo, y esto ayuda mucho a acelerar el ritmo del juego. Al fin y al cabo, nadie juega a un *battle royale* porque le gusta navegar entre menús.

El botín es algo bastante dispar, al menos al principio. Solamente un par de armas resultan interesantes —sobre todo la Peacemaker, y con ratón y teclado, la Wingman—, la mayoría de las restantes o son un poco inútiles, o es necesario un golpe de suerte con los accesorios para que resulten viables. Puede que al principio encuentres un par de pistolas que te gusten, pero llegará un momento en que todo indicará que necesitarás utilizar algo distinto. El espacio es limitado, incluso con la mochila más grande, y cuando tienes la suerte en contra a menudo deberás escoger qué objetos quieres dejar sin tener ni idea de lo que vas a encontrar posteriormente. Resulta justo en un género que se basa en hacerte tomar decisiones, pero también significa que únicamente en raras ocasiones encontrarás una arma que sabes que va a marcar la diferencia. En vez de eso, se parece al comienzo de una caza en busca de los modificadores necesarios.

A pesar de todo, el control de las armas es rápido, preciso y tiene el peso e impacto que se espera en un trabajo de Respawn. El movimiento es rápido (lo es más si enfundas tu arma) y la maravillosa habilidad para deslizarse hace que los jugadores que están más lejos sean todavía más complicados de derrotar. Mientras que los personajes son mucho menos móviles que en *Titanfall* —Respawn admite que equilibrar en un *battle royale* que los personajes pudieran correr por la pared era una pesadilla—, son lo suficientemente rápidos y hábiles como para huir de cualquier problema. La escalada te hace sentir más móvil de lo que suele ser habitual en el género incluso antes de que empieces a considerar las tirolinas que hay repartidas por el mapa.



Rompedores de tronos
El Cañón de los Reyes es el único mapa del juego en su lanzamiento, aunque Respawn confirma que hay más en desarrollo. Como en *Black Ops IIII*, parece un grupo de mapas unidos para formar un lugar único. No hay ningún punto focal como los infames Pisos Picados de *Fortnite*; en vez de eso todos aquellos que busquen un buen comienzo pueden dirigirse al punto del mapa marcado con un anillo azul. Una aeronave de suministros cruza el mapa para nutrir a aquellos que se la quieran jugar contra rivales más fuertes.

Actualmente, lo único desalentador viene por parte del modelo de monetización del juego. Como en *Overwatch*, ganas XP con tu actividad dentro del juego, y al subir de nivel recibes como recompensa una caja de botín, o Apex Pack, que contiene elementos estéticos. De momento solo hay ocho personajes, pero la variedad de elementos cosméticos es enorme, y la cantidad de materiales de creación es tan pobre que personalizar el personaje, pose en el menú o voz requerirá un gran esfuerzo. Como incentivo de juego es muy pobre y todavía lo es más si pagas por ello. Los nuevos personajes son una inversión mucho más útil, aunque está por ver si el ritmo al que Respawn pueda ir sacándolos será suficiente como para mantener vivo el interés del juego.

No hay nada que no se pueda arreglar, por supuesto, y esos son pequeños detalles en el contexto de un género cuyos juegos aparecen con acceso anticipado, y con problemas en muchos más frentes que este. *Apex Legends* ha llegado completamente formado, gratis y de forma brillante. Es un juego que empuja hacia delante el género, refina y redefine su plantilla en el proceso. No sabemos si sentará un precedente. Pero es un gran comienzo. ■

9

PLAY SCRIPT

Apex Legends no es solo una clase magistral de diseño de *battle royale*. También es un éxito de marketing.

EA merece recibir el crédito de mantener *Apex Legends* en secreto hasta que estuviera listo su lanzamiento

Ya no quedan secretos en el mundo de los videojuegos. Alguien, en alguna parte, siempre sabe algo que comparte alegremente. El periodismo de videojuegos puede que no esté por la labor de arruinar el anuncio de una compañía, habiendo decidido hace algún tiempo bajarse del tren del *hype*, pero le encanta el cotilleo como a cualquier otro. Entre los días en que EA invitó a Estados Unidos a *influencers*, creadores de contenidos y medios *online* para probar *Apex Legends* (justo en su anuncio y lanzamiento), más de media docena de fuentes distintas nos preguntaron si sabíamos de su existencia.

No, no sabíamos de ella, y parece ser que nadie lo sabía, algo que tiene mucho mérito. Resulta extraordinario que EA lograra convencer a Respawn de aparcar el aparentemente en desarrollo *Titanfall 3* para dar un giro hacia el género de moda sin que se filtrara la noticia, teniendo en cuenta que parte del equipo de Respawn se pasó a Infinity Ward el año pasado, al parecer como respuesta a esa decisión. Es todavía más sorprendente que Respawn lograra la versión 1.0 del juego, lista para su lanzamiento, sin que ni la prensa, ni el público sospecháramos nada.

Tampoco deber haber sido fácil para EA, y merece recibir el crédito por mantener *Apex Legends* en secreto hasta que estuviera listo para su lanzamiento. Permanece tremendamente activo en el circuito de promoción, sobre todo ahora que cuenta con su propio evento, EA Play, junto al E3. Su conferencia el pasado junio no fue nada del otro mundo, y seguro que habría resultado tentador colar la noticia de que la gente de *Titanfall* estaba preparando un *battle royale*. La fecha de lanzamiento escogida fue tremendamente astuta, días antes de que se hicieran públicos unos resultados trimestrales decepcionantes, causados por el hecho de que *Battlefield V* vendiera menos de lo previsto. El éxito inmediato de *Apex*, catapultado a lo más alto de las clasificaciones de Twitch, destronando a *Fortnite*, y alcanzando los diez millones de usuarios en 72 horas, maquilló con creces la caída en el precio de las acciones de EA.



En estas páginas a menudo hemos sido duros con EA, creemos que merecidamente. Pero en este caso merecen el reconocimiento por, así como los *battle royale* han desafiado las normas establecidas y se han convertido en el género más popular del planeta, su campaña de marketing. De hecho, el par de días que pasaron desde que se filtró la existencia de *Apex Legends* y su lanzamiento dejaron claro que EA había tomado la decisión acertada. En los foros y las redes sociales el juego fue duramente criticado, comprensiblemente, ya que, como señalamos en nuestra crítica, una descripción por escrito de *Apex Legends* no resulta demasiado atractiva. Empezó a circular un pantallazo poco claro, y todavía le cayeron más críticas.

Las reacciones durante esos días muestran la lógica detrás de los comentarios de Respawn y EA, descrita perfectamente por Drew McCoy, uno de los productores. «Estamos haciendo un juego *free to play* con cajas de botín, después de ser comprados por EA, y no es *Titanfall 3*», explicó a Eurogamer. «Es la receta perfecta para que el plan de marketing salga mal. ¿Por qué hacerlo? Dejemos que se lance el juego y que los jugadores lo prueben».

Los peces gordos de la industria, incluida EA, tienen que apreciar el valor de un lanzamiento a la sombra, un juego anunciado como disponible inmediatamente durante una conferencia. *Apex Legends* es el mayor juego hasta la fecha que se ha lanzado de esta manera. Para un editor, lo más fácil es sacar un juego *indie*, pero de un título con el pedigrí y valor de producción como *Apex Legends* se espera que esté en el foco de atención durante mucho más tiempo. No olvidemos que un día, el elemento *battle royale* de *Fortnite* simplemente empezó a existir; se anunció el día en que estuvo disponible y se convirtió en un éxito al momento. Esto no es algo accidental. De hecho, es posible que esta sea la única manera de promocionar un *battle royale*.

¿Cómo habría logrado EA lograr y mantener el interés por *Apex Legends* si lo hubiera anunciado el pasado junio? Tiene un mapa y un modo de juego, no hay tanta información que dar como cuando se trata de un juego de gran presupuesto. *Battlefield V*, si lo recuerdas, tendrá modo *battle royale*. Se anunció, irónicamente, durante el pasado E3. Se prevé su lanzamiento en primavera. Cualquier emoción que hubiera despertado, y no somos conscientes de ello, ya ha desaparecido.

De hecho, si EA ha cometido algún error, es lo que *Apex Legends* ha hecho, y puede que haga, con los propios lanzamientos del editor. El modo *battle royale* de *BFV*, Firestorm, es una de las víctimas, al menos por ahora. Y lanzar un *shooter online free to play* poco antes de uno de pago parece ser una muestra de no confianza en *Anthem* y Bioware. EA ya sentó el precedente al colocar *Titanfall* 2 contra las entregas de ese año de *COD y Battlefield*. Supuestamente, el desarrollador habría querido tener la oportunidad de enfrentarse al FPS de Activision: Respawn fue fundada por los jefes de Infinity Ward la desarolladora de *Modern Warfare*. Pero perdió, como seguramente EA ya esperaba. Las perspectivas de *Anthem* desoladores, sobre todo tras las opiniones en sus primeros días de vida. Y ahora corre el riesgo de morir sepultada por el éxito de *Apex Legends*.

EA sigue siendo complicada de entender, y el exitoso manejo de *Apex Legends* no significa que por fin haya comprendido cómo funciona el mercado y nunca más vaya a cometer errores (que le pregunten a Bioware). Pero ha visto que este género tan diferente requiere un enfoque promocional muy distinto. Y mientra su juego sigue en lo más alto de las clasificaciones de Twitch, batiendo récords, queda claro que ha ejecutado su estrategia perfectamente. Y quizá lo más importante es que ha dado a Respawn —hasta ahora, la joya de la corona menos apreciada de EA— lo que siempre ha merecido: ser el foco de atención. ■

Metro Exodus

Las novelas *Metro* de Dmitry Glukhovsky retratan una alternativa a un sistema de gobierno fallido: que la civilización comience de nuevo desde cero. Aunque el concepto central no difiere mucho de *Fallout*, la historia de Glukhovsky penetra en la maleza irradiada y explora lo que el pesimista Adam Curtis describe como «hipernormalización» en su documental de 2016 que lleva el mismo nombre. Con tiempo suficiente, incluso un sistema que falla hasta el límite de lo absurdo, como al final el telón de acero, parece normal cuando lo vivimos día a día. Esto hace casi imposible imaginarse una alternativa a ese sistema: hasta que caen las bombas y aciertan en el gran botón rojo de «Restablecer» de la sociedad.

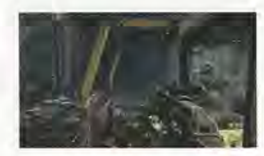
El apocalipsis de *Metro Exodus* resulta, en su conjunto, más optimista que el exceso de eriales a los que nos hemos enfrentado durante la última década. No se trata de la supervivencia de la humanidad por su propio bien en un mundo al que casi no le queda nada por ofrecer, sino más bien de reconstruirlo libre de los grilletes de un régimen que se desmorona. Es un poco más alegre que los anteriores *Metro* también tanto temática como visualmente. El protagonista Artyom ahora tiene una gama de colores mucho más amplia ante su máscara de gas, un mundo vivo con variaciones ambientales y ciertos atisbos de esperanza entre los rascacielos abandonados.

Tras revelarse la exageración de los efectos del holocausto nuclear en el lore de *Metro*, Artyom y los otros moradores subterráneos suben a un tren que viaja por la superficie en busca de la humanidad o, al menos, de una mejor propuesta que vivir en túneles subterráneos bajo Moscú. Conceptualmente, resulta muy atractivo. Disparar a ratas gigantes en pasillos oscuros se había explotado ya en los anteriores *Metro* y este nuevo concepto del viaje en tren permite a 4A Games presentar zonas más amplias en la superficie: no es un mundo abierto, sino un juego con mundos centrales que permiten más libertad al jugador y mayor variación visual que en sus antecesores.

Si los jugadores se preocupaban de que *Metro*, un *shooter* autoproclamado que coloca la atmósfera y la inmersión por encima de todo, se desviara del diseño lineal de un *shooter* en primera persona, pueden quedarse tranquilos. En primer lugar, los entornos de *Exodus* son más vivaces y detallados que todo lo que se hizo en *2033* o *Last Light*. En segundo lugar, sigue siendo muy lineal. Cada mundo central, desde las orillas heladas del Volga hasta la tundra o los bosques espesos, ofrece una serie de objetivos secundarios que te desvían de la ruta habitual, aunque el camino entre los objetivos primarios sigue siendo el más aparente. Remar hasta una iglesia de una secta de fanáticos; robar un vagón de tren de una terminal derruida y huir a toda velocidad para salvar el pellejo; enfrentarse a unos zombis en la entrada de un cementerio abandonado: todas escenas coreografiadas que van emergiendo. Caminas por la ruta que planeó el desarrollador, pero sientes que lo haces por voluntad propia, y

Desarrollador Deep Silver
Editor 4A Games
Formato PC (probado), PS4, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Al margen de sus extensos diálogos con PNJ, secuencias cinemáticas y escenas no interactivas, no tiene mucho que contar



Desaparición del HUD
El compromiso con la inmersión de la serie de Metro se ejemplifica con sus esfuerzos de minimizar los menús y los elementos del HUD. Para ello, la mayor parte de la información vital de *Exodus* la lleva encima Artyom: un cronómetro en su muñeca que indica cuánto durará tu filtro de aire, una lectura de los niveles de radiación junto a este, un mapa físico y una brújula que comprueba para encontrar el camino. La información más compleja, como modificaciones de armas y sus efectos, queda relegada a los menús, pero se oculta en la periferia mientras que las armas en sí mismas aparecen en una mesa de trabajo, lo que te permite seguir conectado al entorno. En el modo Ranger Hardcore, se eliminan todos los elementos del HUD, incluida la información de la munición y la retícula. Encontrar una mira láser se convierte en una auténtica prioridad.

no se trata de una jugarreta. Hay ciertos problemas con la búsqueda de caminos en los entornos de *Exodus*, donde, a menudo, te toca buscar una palanca, una válvula o una grieta en una pared que solo se puede atravesar mediante un QTE. Esto enturbia lo que sería uno de los aspectos más potentes del juego.

El motor propio de 4A articula este mundo con hermosura como pasa siempre con sus juegos, pero se trata de una belleza que funciona mejor cuando estás quieto. Su variedad de efectos luminosos innovadores, la HBAO y la tecnología *ray-tracing* de las RXT de Nvidia en el PC permiten maravillosas capturas de pantalla y algunos paseos verdaderamente memorables por el apocalipsis de Glukhovsky. Sin embargo, esto se desluce por los problemas de rendimiento en el PC y los extraños *glitches*. No solo los 60 fps estables son inalcanzables con una RXT 2080 TI en 4K y los ajustes al máximo, incluso cuesta en 1080p y el ajuste predeterminado en alto. Los modelos de los personajes a menudo tiemblan en el sitio como si se restablecieran mediante un comando de la consola, mientras que los cadáveres tienden a vibrar furiosamente en cualquier sitio que caigan. La IA muestra también un comportamiento extraño. Los bandidos se quedan atascados en el paisaje, los aliados disparan al suelo durante varios minutos sin parar y, en una ocasión, un monstruo acuático surge de la tierra para fulminar a nuestro héroe.

Lo más frustrante de las deficiencias técnicas de *Exodus* es, no obstante, su detección de impactos, que con frecuencia no se registran. *Metro*, como ya sabes, es un *shooter* de supervivencia y cada bala cuenta, ya que la munición escasea. Todos estos problemas de rendimiento te recuerdan, en mayúsculas, que estás jugando a un juego y, de esta forma, la preciada inmersión se evapora. Y gastar munición sin que sea tu culpa se siente como un fracaso a la hora de ofrecer el concepto más fundamental de Metro.

Todo puede parchearse, pero el ritmo es difícil de salvar. Al margen de sus extensos diálogos con PNJ, secuencias cinemáticas y escenas no interactivas, *Metro Exodus* no tiene mucho que contar. Cuesta cuatro horas determinar que hay vida en algún lugar fuera de Moscú y, durante ese tiempo, la relación de contenido activo dirigido por el jugador con respecto al contenido no interactivo es casi de 1:1. Después dispones de más control y los mundos centrales te invitan a explorarlos a tu ritmo, pero *Exodus* continúa con su creencia errónea de que conversaciones de cinco minutos durante las cuales los PNJ intercambian frases que solo se escuchan, si acaso, en las secuencias cinemáticas de los videojuegos, merecen tu atención.

Metro Exodus es una obra emotiva y eso lo clava al crear entornos detallados, con escenas dentro de ellos para que las encuentres como si fuera por casualidad. Sin embargo, en su intento de enfatizar que se trata de una experiencia prolongada, su narración resulta ardua y cada vez que aparece un *glitch* o se ralentiza parece que te sacaran de golpe de la extraña y hermosa visión posapocalíptica de 4A. ■

7

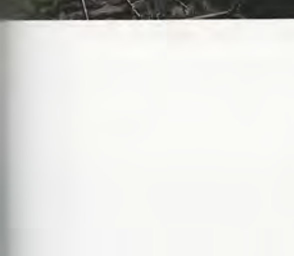
PLAY SCRIPT

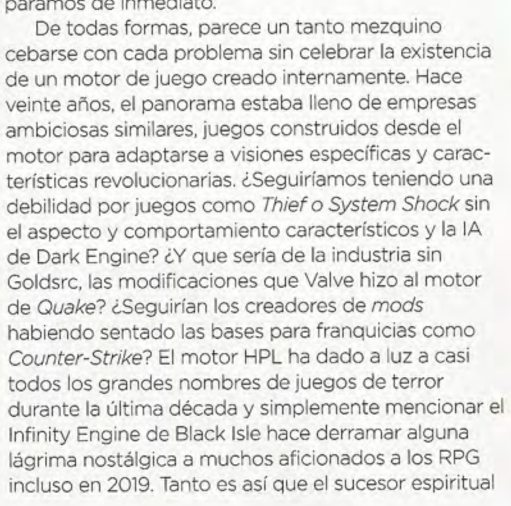
¿Usar tecnología interna en 2019 es una ventaja o un inconveniente?

Metro Exodus tiene un aspecto y un comportamiento distinto a sus predecesores. Una buena parte de esto puede atribuirse a la tecnología propia de 4A, que se llama 4A Engine y que se basa en C++. Tiene muchas ventajas visuales: además de los que posiblemente sean los niveles de fidelidad visual más altos en un *shooter* en primera persona hasta la fecha, se aprovecha de las características de las nuevas RXT de Nvidia: Deep Learning Super-Sampling (DLSS) y el *ray-tracing* en tiempo real. Es el primer título que hace esto y esta agilidad será la envidia de otros estudios que cuentan con motores de terceros.

Los reflejos mediante *ray-tracing* de las aguas lúgubres y llenas de mutantes de *Exodus* son impresionantes con un nivel de detalle que no existía en las superficies reflectantes antes de la llegada de esta tecnología. El DLSS, diseñado para potenciar el rendimiento mediante algoritmos de aprendizaje profundo, tiene un efecto menos pronunciado dado el rendimiento a trompicones del juego en una de las tarjetas más potentes que existen. Al menos es un comienzo del que tanto 4A como sus contemporáneos podrán aprender para lograr resultados más apreciables en el futuro.

Si tanto la parte buena como la mala del rendimiento y fidelidad de *Exodus* pueden atribuirse a su motor, al menos algunas de sus funciones mecánicas más esotéricas provienen también del A4 Engine. La aparente necesidad de implementar un QTE para realizar movimientos contextuales como subir una escalera, por ejemplo, suena a que se trata de un motor menos sofisticado que Unreal o Unity en lo que respecta al movimiento de los jugadores. La misma crítica se lanza a la pesadez inherente de Artyom cuando corre, menea la cabeza y salta. Los veteranos de las anteriores entregas de Metro de 4A reconocerán la sensación de arrastrar una secadora por los páramos de inmediato.





De todas formas, parece un tanto mezquino cebarse con cada problema sin celebrar la existencia de un motor de juego creado internamente. Hace veinte años, el panorama estaba lleno de empresas ambiciosas similares, juegos construidos desde el motor para adaptarse a visiones específicas y características revolucionarias. ¿Seguiríamos teniendo una debilidad por juegos como *Thief o System Shock* sin el aspecto y comportamiento característicos y la IA de Dark Engine? ¿Y que sería de la industria sin Goldsrc, las modificaciones que Valve hizo al motor de *Quake*? ¿Seguirían los creadores de *mods* habiendo sentado las bases para franquicias como *Counter-Strike*? El motor HPL ha dado a luz a casi todos los grandes nombres de juegos de terror durante la última década y simplemente mencionar el Infinity Engine de Black Isle hace derramar alguna lágrima nostálgica a muchos aficionados a los RPG incluso en 2019. Tanto es así que el sucesor espiritual *Pillars Of Eternity* ya lleva dos entregas imitando las limitaciones técnicas del motor y de la era.

Antes de que Unreal y Unity se volvieran casi omnipresentes, estos motores hechos a medida daban lugar a experiencias hechas a medida. Al igual que 4A, sus desarrolladores aceptaron más gastos generales y un mayor riesgo de problemas técnicos a cambio de un juego de herramientas diseñado a medida para hacer realidad su visión. En este caso, hay toda una estirpe de creadores en pos de una visión muy particular: una de la Europa oriental posnuclear, una creada en la Europa oriental. La primera iteración del A4 Engine surgió como consecuencia de que varios desarrolladores de GSC Game World abandonaran el estudio antes de lanzar *STALKER: Shadow Of Chernobyl* para crear su propio juego. Al igual que *STALKER, Metro 2033* requería unos efectos luminosos espectaculares creados por anomalías y espacios exteriores inmensos llenos de rascacielos en ruinas y decadencia urbana. A diferencia del juego de GSC, también necesitaba expresar detalles en espacios interiores estrechos y coreografiar escenas grandiosas.

A lo largo de tres juegos seguidos (incluida una remasterización), 4A Engine sube el listón para la fidelidad global sin desprenderse realmente de la sensación de llevar un electrodoméstico a través de tensas escenas de tiroteos. Así funciona con *Metro Exodus*, un juego que cumple con la promesa del ambiente, el combate intenso y la exploración, pero que no encuentra la elegancia en sus aspectos fundamentales. ■



Kingdom Hearts III

La verdad es que si a ti también te hubieran arrastrado por distintas dimensiones, estarías hecho un desastre. No nos referimos a Sora: con su peinado siempre perfecto y su eterna sonrisa, el héroe de *Kingdom Hearts III* apenas muestra signos de su turbulento pasado. Nos referimos al propio juego. *Kingdom Hearts III* siempre estuvo destinado a ser un proyecto complicado de sacar adelante, no solo por tener que encontrar un equilibrio entre dos de las mayores compañías de entretenimiento del mundo, sino también como culminación de una querida (y ahora también enrevesada) saga.

Tristemente, las cicatrices causadas al empalmar mundos tan diferentes —Disney y Square, ligereza y seriedad, diez años atrás y la actualidad— son demasiado visibles.

Con esto no queremos decir que no sea un producto con gran ambición y belleza. La honestidad de *Kingdom Hearts III* es tan innegable que resulta contagiosa. Es tan hermoso que marea: los mundos de Disney son recreaciones perfectas de lo visto en las películas. Los artistas de Square han logrado crear con maestría tanto los verdes prados del reino de Corona como las aguas cristalinas del océano de Piratas del Caribe. El diseño de los enemigos es consistentemente maravilloso, desde el Sincorazón más pequeño hasta algunos de los enemigos de final de nivel.

El mundo de *Toy Story* es donde queda más claro lo que Square deseaba crear para dar cierre a su trilogía. Sintetiza todo lo bueno de *Kingdom Hearts III*: atención minuciosa a los detalles, un claro deseo de gustar y sorprender al jugador en cada momento, momentos de homenaje a la IP de Disney que demuestra un gran amor hacia la franquicia, y con un sentido del humor tremendamente consciente de sí mismo. Desde los mechas Gigas y las muñecas poseídas, hasta la piscina de bolas llena de cofres del tesoro y múltiples referencias, es aquí donde la misión imposible de Square se convierte en éxito.

Resulta obvio que este mundo era el bebé de Tetsuya Nomura. No se puede decir lo mismo de otros mundos. El Arandelle de *Frozen* es un páramo blanco y azul que te obliga a subir y bajar repetidamente una montaña sin ningún motivo aparente; el San Fransokyo de *Big Hero 6* se acaba demasiado rápido, y termina siendo una ciudad unidimensional con un potencial malgastado. En su afán por proporcionar a los jugadores la mayor variedad posible, la calidad de los minijuegos es desigual: los juegos de ritmo y de cocina son muy divertidos, y el intento de crear una batalla naval al estilo *Assassin's Creed* funciona, pero cuanto menos hablemos sobre el juego del Bosque de los Cien Acres, mejor.

Intentar construir un juego únicamente sobre el volumen y la variedad corre el riesgo de acabar siendo vacuo, y esto resulta aparente en el combate. Es fácilmente una de las joyas de la corona de *Kingdom Hearts III* y sostiene las costuras del juego como un todo por pura fuerza de voluntad. Regresa uno de los movimientos de *Dream Drop Distance*, que permite a Sora balancearse en farolas o rebotar en paredes para causar mayor daño, aunque con los niveles abiertos de esta tercera parte resulta menos intuitivo encontrar el punto exacto dónde puedes realizar estas acrobacias. Las atracciones, por su parte, son la fusión armoniosa de Disney y Square: no existe ningún otro videojuego en el que puedas ver a un chico enfrentándose a un villano Disney a bordo de un barco pirata brillante mientras un Donald la mar de realista te anima. Cada una de estas atracciones resulta espectacular y hemos invertido bastantes horas en cada minijuego.

Pero a medida que van pasando las horas, se hace visible que hay poca sustancia bajo esa capa de pintura. Dejando de lado unas pequeñas modificaciones, como poder bloquear ataques en el aire o almacenar Llaves Espada, los cambios en la mecánica de combate son superficiales. A pesar de haber ido desbloqueando nuevas habilidades hasta el final, nunca hemos llegado a notar que hayamos aprendido nada de valor. La táctica más eficaz es, normalmente, aporrear el botón de ataque hasta el momento en que podamos utilizar las siempre útiles y poderosas atracciones, o invocar cualquier tipo de ayuda. Nos da la impresión de que, en su esfuerzo por lograr que todo el mundo pudiera divertirse, se han pasado de indulgentes.

De hecho, el ritmo consigue que jugar a *Kingdom Hearts III* sea como pasearse por un parque de atracciones mientras tienes resaca. La diversión vertiginosa se ve frecuentemente interrumpida por cinemáticas que resultan dolorosamente banales: esto no es ninguna novedad en *Kingdom Hearts*, aunque sería mejor que algunas tradiciones fueran olvidadas. Son 25 horas de películas Disney fuertemente truncadas y que no tienen nada que ver con el argumento principal del juego, antes de que la trama «salvar a los amigos/clones de Sora del abismo y evitar que el malo capaz de viajar en el tiempo pueda sumir el mundo en una nueva era de oscuridad» se reanude a una velocidad tan vertiginosa que acaba resultando agotador. Si existió alguna posibilidad de que las narrativas cuajaran, no se llevó a cabo.

Varias resoluciones narrativas cruciales, que llevan años creándose, se sienten apresuradas y decepcionantes. Pero por otra parte tenemos otros momentos durante el tramo final: piezas dramáticas y apasionantes que hacen justicia a la década de espera, con ideas que inyectan a *Kingdom Hearts* una necesaria dosis de energía moderna. Estos destellos de lucidez resultan más sorprendentes por su inesperada aparición en un juego que sigue utilizando puntos de guardado manual en pleno 2019. Este JRPG de la era PS2 habría resultado una sorpresa hace diez años. Algunas partes se han actualizado para sobrevivir al paso del tiempo, pero otras han sufrido el paso de los años. Es una extraña mezcla de lo anticuado y lo contemporáneo a la que le ha costado liberarse de su propia mitología. El problema es que, a pesar de la capa de pintura brillante y las buenas intenciones, eso se nota. ■

6

Desarrollador/Editor Square Enix
Plataforma PS4, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible



El ritmo logra que jugar a *KH III* sea como pasearse por un parque de atracciones mientras tienes resaca



Nota amarga
Los segmentos de la nave Gummi siguen haciéndose interminables en *Kingdom Hearts III*. Es el principal medio de transporte entre planetas: tras una década de desarrollo, todo hacía pensar que Square habría inventado algo mejor que un simulador de vuelo sacado de la papelera de juegos descartados de Dreamcast. Viajar entre mundos es farragoso y a menudo te obligan a luchar en largas batallas para poder aterrizar en tu destino. Poder personalizar el aspecto de tu nave compensa la irritación: resulta complicado tomarte algo en serio cuando estás pilotando algo que parece una hamburguesa con queso.

Resident Evil 2

Esta lujosa revisión por parte de Capcom a veces parece uno de los turbios experimentos de Umbrella: dentro del ADN del juego original detectarás trazas del *remake de Resident Evil* de 2002 y de *Resident Evil 4*... Y es solo el comienzo. Conserva idénticos personajes principales (el policía novato Leon S. Kennedy, en el peor día de su vida; y la estudiante Claire Redfield, que busca a su hermano Chris en una Racoon City infestada por zombis) y mantiene una historia similar. Aun así, pocas veces da la sensación de ser un viejo juego recauchutado, sino más bien un *survival horror* contemporáneo basado en un título de hace 21 años. Pese a que pierde algo de identidad al optar por la cámara sobre el hombro, se trata de un juego de acción sólido que, salvo cierto titubeo en el segundo acto, tiene el mejor ritmo de todos los *Resident Evil* posteriores a la obra magna de Mikami.

Ese aire de novedad al principio resulta extraño, si bien no está exento de momentos de dejà vu. No tanto porque recuerde al original como por la sensación de que *Resident Evil* puede estar mutando en los juegos a los que ha inspirado. Si jugaste a *The Evil Within* y su secuela, notarás un tufillo familiar. También se adueña del desembramiento táctico de *Dead Space*, pues ahora puedes destrozar las piernas de los zombis. Apunta a los brazos y limitarás su alcance, pero disparar de rodilla para abajo es una apuesta más segura. Claro que, incluso en tan lamentable estado, se abalanzarán para morderte los tobillos, a no ser que pierdas tiempo en rematarlos. No es la mejor idea, teniendo en cuenta la escasez de munición.

En otras palabras, los zombis vuelven a ser una amenaza muy seria. Son capaces de asumir unos cuantos tiros en la cabeza antes de caer, y no siempre se quedan en el suelo, así que pueden sorprenderte al volver a una habitación que creías segura... A no ser de que te asegures de que su cerebro no haya quedado intacto. Otros atraviesan ventanas, aunque puedes bloquear su entrada clavando listones de madera. En todo caso, intentar eliminarlos a todos solo te servirá para quedarte sin munición. Suele bastar con frenarlos, pero pasar corriendo es un riesgo. Los pasillos tienen el ancho perfecto para ello: tienen algo más de margen para maniobrar que hace dos décadas, así que puedes probar a pegarte un esprint a través de los huecos más prometedores.

Claro que cuando empiezas a acostumbrarte a lidiar con ellos, llegan nuevas amenazas... O viejas con una nueva capa de pintura. Ahora que la mitad del cuerpo de Leon y Claire llena la pantalla, los Lickers no resultan tan imponentes, aunque son lo bastante rápidos y violentos como para provocarte un ataque de pánico. Luego tienes al incansable Mr. X, que de vez en cuando echa puertas abajo y atraviesa paredes, avanzando como un Terminator con gabardina... Si bien puedes eludirlo escudándote detrás del mobiliario, o humillarle disparándole al sombrero. Aun así, te hará pagar los momentos de complacencia en los que te metes en callejones sin salida, pues sus persecuciones pueden llevarte fácilmente hacia un zombi al que no hayas rematado. A veces es, sobre todo, una molestia, impiéndote completar algunos de los abundantes puzles. Los cuales también han cambiado, si bien siguen la lógica retorcida de la franquicia: la mayoría requieren más trabajo de revisión de estancias que de deducción, sobre todo teniendo en cuenta el limitado espacio de tu inventario, que te obliga a tomar decisiones rápidas sobre qué llevar contigo. Ahí está la clave: como en los mejores juegos de terror, se trata de empujarte a hacer algo que no quieres.

Aunque inquietante, el edificio del Departamento de Policía de Raccoon City es una maravilla del diseño. Sigue siendo un gran puzle concebido con brillantez, tortuosamente intrincado, que te envía por caminos serpenteantes, a veces nada lógicos, que se conectan de formas inesperadas. Y si bien pierde ese sentido de lo teatral del original en cuanto a cómo presenta los sustos, siempre encuentra formas de compensarlo. Sea dejando a zombis escondidos en puntos ciegos para los jugadores descuidados, sea apagando las luces y obligándote a avanzar con una débil linterna. En pocas palabras, es una localización de terror clásica.

Como ocurría con la Mansión Spencer, es una pena que no se considere suficiente como para sostener el juego completo, pues las áreas subterráneas posteriores no son ni mucho menos igual de memorables. Y en cuanto al breve segmento en el que asumes el control de Ada Wong, armada con un escáner electrónico que activa mecanismos ocultos, proporciona un cambio de ritmo que debía tener mucho más sentido sobre el papel (la alternativa de Claire es mucho más interesante). Eso sí, esos respiros quedan atrás en cuanto pisas el laboratorio de Umbrella, con sus blancas paredes manchadas de vísceras, y la acción escalando hacia un clímax tan apasionante como operístico. Quizás este no sea un *remake* tan eficaz como el de *Resident Evil*, pero, la verdad, todo eso pierde importancia cuando te está ofreciendo sangre a borbotones y montones de sustos. ■

8

Desarrollo/Editor Capcom (R&D Division 1)
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Como en los mejores juegos de terror, se trata de empujarte a hacer algo que no quieres



¿Estamos muertos o qué?
Hayas completado el juego con Leon o con Claire, la campaña del otro personaje cambia lo suficiente como para mantenerte en tensión, desde las soluciones de los puzles a la posición de los enemigos: incluso Mr. X parece llegar mucho antes. Aun así, puedes tirar de memoria para recordar cosas como combinaciones para acelerar el avance y acceder antes a algunos objetos... Aunque tener demasiada prisa tiene sus riesgos. Recibes bonus por finalizar ambas campañas en dificultad estándar o superior, pero si te parece demasiado, tienes un modo Asistido que guarda partida de forma automática y te recarga un poco de vida cuando recibes daño. El modo Difícil hace que los zombis sean todavía más duros, y te obliga a encontrar cintas para las máquinas de escribir en las que puedes guardar.





Slay The Spire

Desarrollador MegaCrit
Editor Humble Bundle
Formato PC
Lanzamiento Ya disponible

Se te perdonaría que recularas ante la «novedosa» descripción de *Slay The Spire*: como juego *indie* de exploración de mazmorras que acaba de salir de un año de Acceso Anticipado, podría haberse generado a partir de algún algoritmo de expresiones en boga, pero nuestras más de 100 horas de juego avalan que esconde mucho más que lo que salta a la vista.

En cada intento tienes que elegir tu camino a través de la Aguja que da el nombre al juego, tomar decisiones durante encuentros breves basados en texto y, sobre todo, enfrentarte a monstruos. Cada acción de una lucha se representa mediante una carta (blandir una espada, un bloqueo, esquivar un ataque o lo que sea) y al final, tienes la oportunidad de añadir una de tres cartas nuevas a tu mazo y ganar una pócima (para una bonificación temporal) o un artefacto (para una permanente que pueda cambiar la partida).

Las cartas gastadas no se pierden (normalmente): se envían al montón de los descartes antes de regresar en algún momento al montón del que se roba. Así que aunque el orden en que extraes las cartas es aleatorio, hay un ritmo fiable respecto a tu mazo, sobre todo si puedes mantener su tamaño a raya. Las mejores montan al personaje en un motor puesto a punto que le propulsará por la mazmorra con una eficiencia mecánica.

No obstante, se trata de un motor que tienes que poner a punto mientras vas a toda velocidad por la autopista. *Slay The Spire* convierte la construcción de mazos en un acto de invención frenético y reactivo. Puede que tengas en mente una estrategia perfecta y definitiva, pero no parará de cambiar como respuesta a las necesidades imperfectas del aquí y el ahora. Las cartas y los artefactos poderosos te incitarán a cambiar de dirección; las cartas malévolas te pondrán la zancadilla, y los monstruos poderosos te arrebatarán la vida (un recurso preciado que se hereda entre batallas) para obligarte a forjar estrategias desesperadas para sobrevivir.

Cada criatura pone a prueba tu mazo a medida que se forma. Un enemigo, una especie de cangrejo ermitaño perezoso y gigante permanece aletargado durante tres turnos antes de despertarse y repartir golpes devastadores. El juego te plantea: ¿qué puedes conseguir con suficiente tiempo para prepararte? Otros llenan tu mazo temporalmente con basura o se hacen más fuertes cuanto más te defiendas o aleatorizan el coste de tus cartas. Cada uno a su manera exige que tu mazo sea tan versátil como austero.

Cuando todo encaja, es muy satisfactorio: como programar tu propio conjunto de movimientos para superar la partida. Y, sobre todo, con las muchas otras veces que las cosas no salen como quieres, parece justo. El juego te ofrece toda la información que necesitas: desde qué ataques harán los enemigos en su siguiente turno hasta qué cartas puedes robar. Perder no te hará sentir nunca engañado, tan solo dispuesto a regresar e intentar algo nuevo.

> Puede que tengas en mente una estrategia perfecta y definitiva, pero no parará de cambiar como respuesta al aquí y el ahora



Cartógrafo
Al comienzo de cada acto, se muestra el mapa completo y es vital que traces el camino que vas a recorrer. Algunos pasillos están bloqueados por élites, monstruos muy poderosos dispuestos a agotar tus recursos. Al principio, aprenderás a evitarlos para conservar tus puntos de vida, pero a medida que ganas experiencia y habilidad, descubrirás que los artefactos que sueltan son demasiado preciados para pasarlos por alto. Las tiendas que hay esparcidas por el mapa proporcionan nuevas cartas y artículos, pero por un precio que te exige planear con antelación cuánto oro, siendo realista, esperas tener cuatro combates después del actual. Mientras tanto, los encuentros aleatorios añaden algo de chispa al ambiente con sus extraños apartes textuales que a menudo plantean decisiones delicadas que pueden tener efectos duraderos en tu partida.

La aleatorización de *Slay The Spire* es una fuente infinita de inspiración. Puedes descartar una carta como inviable durante horas y que, a mitad de partida, se te plantee una situación inesperada que te haga verla de diferente manera y tu cabeza se llene de nuevas teorías. El juego siempre te permitirá ponerlas a prueba: incluso cuando lo hayas superado con cada personaje, el modo Ascensión, en el que cada ronda victoriosa hace que la siguiente sea más difícil, te incitará a continuar y a construir mazos aún mejores mientras aprendes más sobre las idiosincrasias de la Aguja.

Cada uno de los tres héroes jugables ofrece un estilo de juego radicalmente distinto. Aunque se atienen a los arquetipos de los RPG (luchador, pícaro y mago), en el juego muestran una personalidad única. Ironclad, el guerrero, confía en su armadura pesada y mandoble, pero también en pactos demoníacos que potencian su poder mientras consumen su vida y cartas. La ágil Silent se desplaza por su mazo robando y descartándose en pos de los combos que necesita para debilitar, envenenar y acuchillar a sus enemigos. Defect, por su parte, invoca orbes elementales que conserva para sus beneficios pasivos o usa para obtener una ventaja mientras mejora su cuerpo robótico.

Un estilo artístico un poco rudimentario, aunque cautivador, que alude a un entorno extraño mayor, les da vida. El mundo de *Spire* vacila entre el humor absurdo y el terror surrealista, a veces lucha por dar con su sitio y otras parece que trastoca deliberadamente tus expectativas. Los miembros del culto de los primeros niveles resultan a priori ridículos con sus disfraces de pájaro hechos a mano: como el reparto de una versión un tanto ruda del Barrio Sésamo, pero cuando te topas con el dios herido y encorvado al que imitan con sus ropajes, adquieren un aspecto siniestro.

Las batallas, sin embargo, pueden parecer un poco sosas. La animación es mínima, por lo que los principales momentos de acción resultan estáticos. No obstante, mientras los gráficos deben esforzarse por cautivar al público, hacen un gran trabajo a la hora de transmitir la información. Las intenciones del enemigo se muestran sobre su cabeza mediante iconos coloridos que revelan lo que van a hacer en su turno y cuánto daño infligirán si no los bloqueas. Las cartas se leen fácilmente y ofrecen habilidades cortas basadas en palabras clave que reducen el texto al mínimo aunque sigan permitiendo todo tipo de complejidades en el juego. Lo más importante es que siempre funcionan de la forma esperada interactuando de manera intuitiva a pesar de las innumerables combinaciones del juego.

Quizás el hecho de que las batallas no sean espectaculares resulta apropiado para un juego cuyos aciertos son más mecánicos que grandilocuentes. Sin ataques llamativos, la acción se encuentra en los altibajos de las cartas: la de la suerte que te salva el pellejo, un error de cálculo que te cuesta todo lo que tienes y las seis rondas perfectamente planeadas en ciernes. Y, lo mejor de todo, la grata vibración de un motor puesto a punto. ■

8

Eastshade

Por Marina Amores

Desarrollador/Editor Eastshade Studios
Formato PC
Lanzamiento Ya disponible

¿Son los videojuegos arte? El eterno debate sobre nuestro medio lo abre en esta ocasión *Eastshade*, el segundo título del pequeño equipo norteamericano de Eastshade Studios. En esta ocasión, el juego no plantea el debate exactamente por su apartado artístico que, aunque digno de ser mencionado y contemplado, no es más que la vía para hacerlo desde su premisa principal como juego y donde indudablemente despunta.

En la piel de un pintor -¿o pintora?-, llegamos en barco a la isla de Eastshade con el objetivo de cumplir los deseos de nuestra madre fallecida, que no son más que visitar y pintar determinados sitios del lugar que fueron especiales para ella. Lo que a priori puede parecer un *walking simulator* tiene muy poco del género, puesto que se trata más bien de un juego de exploración y aventuras en primera persona con varios toques de rol.

Como ya mencionábamos al principio, no se trata del primer juego del estudio indie. *Eastshade* es concretamente la secuela de *Leaving Lyndow*, título con el que comparte no solo la ambientación y el universo, sino también la primera ciudad a la que llegamos nada más empezar nuestro viaje como aventureros. *Eastshade* es, ante todo, la historia de esa isla en un universo de fantasía y los personajes antropomorfos que la componen. Lejos de ser nuestra historia como protagonistas, la misión principal de inmortalizar los deseos de nuestra madre no es más que la excusa para adentrarnos en un interesante universo con más personalidad y profundidad de lo que aparenta durante sus primeros minutos de juego.

A través de la exploración y del diálogo con los diferentes habitantes de la isla podemos ir desbloqueando pequeñas misiones que no solo nos permiten conocer mejor a sus personajes, sino que nos proporcionan acceso a otras misiones, objetos o dinero. Además del sistema de diálogo con el que se nos permite tomar ligeras decisiones, el juego complementa su importante aspecto de exploración con un sencillo sistema de *crafting* que nos deja, entre otras cosas, crear, a partir de la recolección, objetos clave como los lienzos. Porque esto iba de pintar, ¿cierto?

El aspecto más interesante de *Eastshade*, como bien introducíamos, es la mecánica de pintar. Aunque excesivamente sencilla -tan solo hay que tener un lienzo disponible, situarnos desde la perspectiva que queremos inmortalizar y elegir el tamaño y las proporciones del cuadro-, la mecánica principal está bien resuelta a lo largo de todo el juego. Además de ser la misión principal -y final- del juego, a lo largo de toda nuestra aventura nuestras pinturas nos sirven para intercambiarlas por dinero, conocimiento, desbloquear una misión e, incluso, para descubrir secretos de la isla. Esta especie de modo foto exprimido y trasladado a la mecánica principal del juego no solo resulta original, sino que hasta plantea en ocasiones un inteligente reto cuando salta de lo concreto.

Por ejemplo, llegados a la ciudad de Navva conocemos a Yevheniy, una pintora incomprendida por su evolución hacia el arte más abstracto. Si le enseñamos al menos tres pinturas guardadas para nuestro portafolio, desbloqueamos la opción de convertirnos en el nuevo pintor de la ciudad, pudiendo aceptar pedidos a cambio de dinero. Demandas que van desde retratar algo tan común como una gallina, pasando por encontrar un molino de agua, hasta encargos tan abstractos como el de inmortalizar la desesperación y la melancolía.

> La ausencia total de violencia a lo largo de todo el juego sorprende en un título así



Otro aspecto interesante de *Eastshade* y que le da esa atmósfera tan característica es la ausencia total de violencia a lo largo de todo el juego, algo que sorprende en un título con tantos elementos intrínsecos de RPG. *Eastshade* va de ayudar a sus habitantes con misiones que van desde hacer de celestino/a entre dos enamoradas, pasando por convencer a un arquitecto para que salga de su refugio autoimpuesto, hasta gastar una broma entre dos amigos. En este sentido, *Eastshade* resulta un universo rico lleno de trasfondo que demuestra una vez más que se pueden crear historias interesantes sin un arma de por medio.

Por supuesto, y especialmente tratándose de un proyecto con pocos recursos, el juego se presenta con problemas técnicos menores que, aunque no estropean la experiencia en su esencia, sí vale la pena mencionar. Para su lanzamiento, el juego se ha estrenado con varios problemas de rendimiento que, en ciertos momentos, especialmente de exploración, con grandes bajadas en la tasa de fotogramas por segundo, llegan a extraer de esa profunda inmersión que tanto busca el juego. La optimización tampoco está todo lo trabajada que quisiéramos, especialmente en un título, por el momento, exclusivo de PC, mientras que algunos bugs, como los del terreno, pueden dejarnos atrapados entre algunas rocas.

Es inevitable jugar a *Eastshade* y no pensar en *The Elder Scrolls* con esa ambientación de fantasía tan lograda dentro de un universo lleno de personajes con miles de historias que compartir. *Eastshade* sustituye -con muchos menos recursos- la espada de *Skyrim* por un pincel, y la verdad es que resulta una experiencia mágica. ■

7





Intruders: Hide and Seek

Por Sergio Bustos

Un equipo novel, un proyecto universitario, pocas herramientas y apenas financiación. Y aun así no contemplamos que, en ocasiones, se puede ir un pasito más allá incluso en tu primer embrión en forma de videojuego, como lo ha hecho Tessera Studios apostando por la sobremesa y, por qué no decirlo, por un reto algo más mayúsculo: la realidad virtual. En el desarrollo de *Intruders: Hide and Seek* han participado una veintena de personas, pero sus integrantes insisten en que, si sumamos a todos los que han arrimado el hombro, la cifra sube rápidamente a la media centena. En 2016, además, fueron galardonados con el reconocimiento a Mejor Videojuego en los Premios PlayStation Talents, antes de tirar el proyecto abajo y empezar de nuevo a levantar los cimientos. El bosquejo inicial enamoró también a Xabi San Martín, compositor del grupo español *La Oreja de Van Gogh*, quien se ha ocupado finalmente de la banda sonora, acompañada por un doblaje notable tanto en inglés como en español. Realidad virtual, tres años de desarrollo, compositor reconocido, actores de doblaje profesionales, apoyo de PlayStation en la promoción... ¿Cómo vamos a hablar de «proyecto pequeño» con todo lo que hay detrás? Será pequeño en recursos, pero desde luego no en trabajo, dedicación e intenciones.

El resultado es un título que, más allá de alardes técnicos o de reinventar la rueda, apuesta por una premisa que deja poso y cuya ejecución desliza el calificativo de «estudio con personalidad» sobre Tessera. Se trata de un relato corto con mecánicas ya conocidas y manidas. Algunas más clásicas, de abrir cajones e interactuar con objetos rotándolos y mirándolos, y otras más llamativas e interesantes como la de tener que sacudir el mando coincidiendo con el latido del corazón cuando el niño que controlas está nervioso dentro de un escondite, con el objetivo de mantener la calma y que no te escuchen los extraños. Pero que mecánicamente sea tan académico no resta, porque en realidad virtual podemos pasar por alto el no innovar demasiado siempre y cuando hagas funcionales las cosas. El plus no hace falta desarrollarlo, puesto que ya lo pone la sensación de inmersión propia de jugar con las gafas (puedes disfrutarlo sin ellas sin problema, pero pierde un poco la gracia y minimiza la tensión).

Desarrollador Tessera Studios
Editor Daedalic Entertainment
Formato PC, PS4
Origen España
Lanzamiento Ya disponible (en PS4, por determinar en PC)

La premisa deja poso y su ejecución desliza el calificativo de «estudio con personalidad» sobre Tessera



Esos extraños que hemos mencionado no son más que tres invasores que entran a tu nueva casa una noche y dejan a tus padres maniatados, siendo tú la única esperanza de tu hermana pequeña, encerrada en la habitación del pánico. Aunque Dennis –interpretado por Artur Palomo– está bastante tocado de la azotea (y nos gusta), ninguno de ellos es malvado porque sí; de hecho, esconden los mejores giros de una narrativa que termina moldeando una buena historia en general. No de terror ni de miedo, diría yo, porque la mera jugabilidad está más basada en el sigilo que en los sustos, pero sí una historia algo escabrosa, con su inicio y su final bien delimitados. Y sí, hay más de un desenlace posible, pero únicamente varía la escena final y el destino de algún personaje.

Terminarás empatizando con al menos alguno de los asaltantes, pero a la hora de la verdad –cuando debes evitarlos, escabullirte–, no podrás dudar: son una amenaza. Quizá podríamos haber pedido que nos lo pusieran más difícil, porque no dejan de ser linternas en la oscuridad que hay que evitar y muñecos con oído fino para que no andes de pie o corriendo cerca de ellos, pero sí que no perdonan una vez te han visto y, bajo esa presión, resulta difícil despistarles por mucho escondite que encuentres. Su comportamiento no es natural (son cámaras de seguridad móviles), pero una vez metes la pata no creerán que te has esfumado si te ven entrar en una habitación y casualmente has desaparecido cerca de un armario.

Intruders no destaca en prácticamente nada de lo que demandan los jugadores de hoy. Dura poco, si hay terror es de lo más mundano y su escenario no es más que una casa enorme y unos terrenos breves. Pero esas limitaciones le permiten aprobar con suficiencia en todo lo demás, ofreciendo una experiencia que, en realidad virtual, es bastante más disfrutable de lo que puedes esperar en un inicio. Mención especial, nuevamente, a una historia sólida y bien contada, que nos anima a seguir de cerca a un estudio joven que con pocos recursos ha querido ser ambicioso, respetando –pese a todas las tentaciones– el querer contar algo y el contarlo bien, algo que no es tan habitual en el medio. Y eso es lo más valioso, puesto que es de las pocas cosas que no se consiguen con dinero de por medio. Es algo que se tiene o no se tiene, y esta primera piedra nos dice que, en este caso, desde luego que en Tessera lo tienen. ■

6





PLAY SCRIPT

Hablamos con Pablo Lafora, diseñador de *Intruders: Hide and Seek,* el primer videojuego publicado por Tessera Studios



El primer proyecto de Tessera está ya en las tiendas y el joven equipo nos atiende en la presentación definitiva del título en Madrid, donde indagamos sobre las inquietudes de un duro desarrollo de tres años.

En EDGE llevábamos siguiendo el proyecto durante un tiempo, ya que se ha dejado ver en múltiples ocasiones, siempre destacando en los eventos de PlayStation Talents e incluso con reinicios de por medio. Por tanto, es ya bastante tiempo de convivencia como estudio. ¿Cuál es el origen de Tessera?

Todo parte de la universidad, hace tres años. Durante seis o siete meses estuvimos dando clases teóricas hasta que un día los profesores nos metieron en una sala y nos dijeron: «Estos son vuestros compañeros». Fue una sensación rara, entre una cita a ciegas y entrevista. Nos miramos todos y ya pensábamos entonces que habría que trabajar muy duro, pero estamos muy contentos porque desde ese día el equipo ha cambiado muy poco. Siempre hemos dicho que hemos tenido suerte de que un equipo formado por una fuerza externa haya funcionado tan bien; somos todos una familia.

¿Y cómo surge *Intruders*? Porque no parece sencillo que el primer proyecto de un estudio universitario español sea en realidad virtual y para una consola de sobremesa.

Cuando nos juntaron, la idea que teníamos en la cabeza para el proyecto universitario era que íbamos a hacer un juego de móvil. Nos parecía lógico esperar eso, ya que fue lo que ocurrió con los estudiantes del año anterior. Fue en ese mismo día, cuando nos juntamos por primera vez, en el que también supimos que no, que la plataforma estaba abierta y que podíamos desarrollar el juego que quisiésemos para la plataforma que fuera. Nos fuimos de cabeza hacia PlayStation y, una vez que decidimos que nuestro objetivo era hacer *Intruders*, también se nos apoyó mucho desde la universidad para llevarlo a cabo en realidad virtual. Como hacer un videojuego es fácil, ¡encima en una tecnología que nunca has probado!

Ha sido un desarrollo largo, y suponemos que arduo. Como estudio novel, os encontraríais con varios escollos.

Tuvimos casi un año entero de desarrollo, y luego al ganar el premio de PlayStation Talents tuvimos otros dos años más, porque decidimos tirar todo abajo y empezar de cero. Los definimos como unos años «intensitos». Hemos tenido experiencias maravillosas, como que reconozcan tu trabajo con premios o ir a ferias y ver a los chavales jugar y disfrutar de tu juego. Eso nos ha dado la fuerza necesaria, porque por otro lado ha habido mucho sacrificio, muchas horas, esfuerzo económico, esfuerzo emocional... han sido años duros, pero nos han hecho crecer y los hemos disfrutado. Esperamos que sea el primer paso en el camino. [...] No sabemos cómo va a funcionar a nivel de crítica y ventas, pero siempre nos consolamos pensando que, teniendo en cuenta que nuestro objetivo era hacer un pequeño proyecto para móviles, si al final resulta que el juego que hemos hecho para PlayStation VR no nos da para comprar una mansión, tampoco va a ser el mayor de nuestros problemas. Pero bueno, si puede venir con mansión... [risas], al menos para el estudio.

«La idea era hacer un juego de móvil. Si al final el juego que hemos hecho para PSVR no nos da para comprar una mansión, no será el mayor de nuestros problemas»

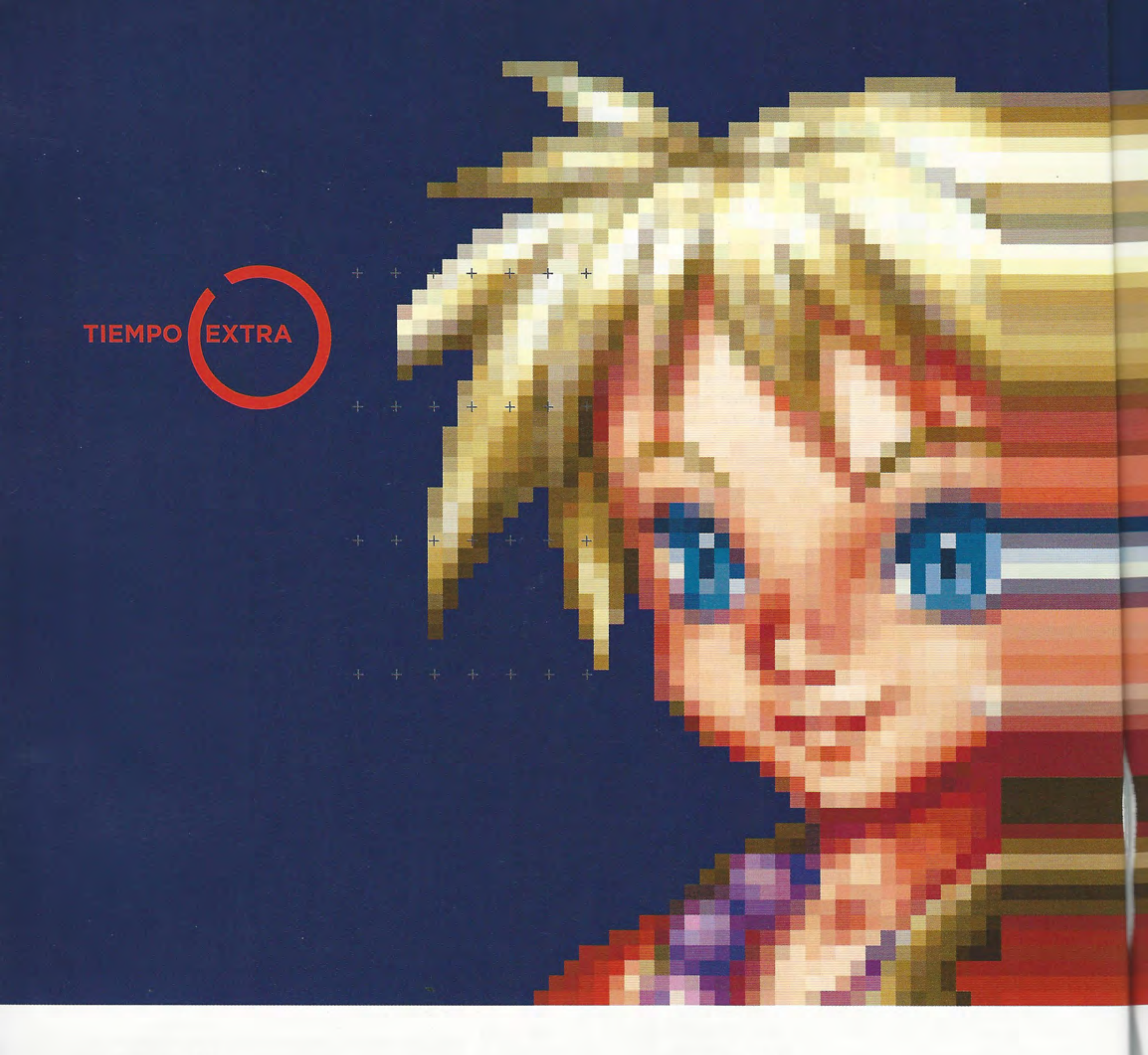
¿Qué ha sido lo más difícil de sobrellevar durante la gestación de *Intruders*?

La parte empresarial. Nosotros salíamos de la universidad sabiendo hacer videojuegos, pero luego montas una empresa y ves que para llevar una empresa de videojuegos no basta con saber hacerlos. Todos teníamos muy claros nuestros roles, de diseñador, artista, programador... pero luego había que preguntar si alguien sabe de abogacía, cómo se paga el IRPF, investigar cómo hacer un registro de marca en Estados Unidos... Ha sido un jaleo, y reconocemos que no es una parte que nos haga ilusión.

Tras terminar esta relación prácticamente impuesta, ¿hay intención de seguir como estudio?

Hay ganas. Nos hemos quedado con ganas de más. Desde luego, el equipo ha trabajado genial, somos una superfamilia. La ilusión de todos es continuar. Hay que ver la viabilidad, porque nuestra intención es hacer proyectos propios, con dirección creativa absoluta, pero también hay que entender que los videojuegos son un negocio y estamos a la espera. Cruzamos los dedos para que alguien venga y nos diga «si habéis hecho esto con sudor más que con dinero, nosotros podemos aportar un poco de capital». Nos gustaría un montón seguir como equipo y apostar por la realidad virtual. Ya llevamos unos meses ideando y haciendo *brainstorming* para siguientes proyectos, teniendo un par de ellos ya encauzados. ■





Chrono Cross

Revisitamos una secuela que parece de un universo paralelo

Por Edwin Evans-Thirlwell

Desarrollador/Editor Square **Plataforma** PS1 **Lanzamiento** 1999

Salvando ese *flashback* con el que se abre, la primera hora de *Chrono Cross* es decepcionantemente lenta. Tras ese fogonazo del futuro, arranca, como tantos juegos de rol japoneses, con su protagonista, Serge, despertando en su hogar, una aldea en el archipiélago de El Nido. A través de la ventana, las nubes flotando sobre el calmado océano. Al final del pasillo, la madre de Serge te echa la bronca por levantarte tarde: al fin y al cabo, ¿no habías quedado con la chica que te gusta? Atraviesas la puerta y te topas con niños jugando al pilla-pilla con sus mascotas, mientras los abuelos cotillean de lo que ocurre en el ancho mundo. En un prado, el jefe de la aldea ofrece lecciones básicas de batalla. Es una exploración de la tranquilidad rural, con los tópicos del género envolviéndote como un suave abrazo. Cerca de la entrada de la aldea, un anciano algo cegato te suelta toda una perorata turística antes de darse cuenta, para su vergüenza, de que eres del pueblo.

Así da comienzo lo que parece otro relato bucólico de aventuras, con un héroe mudo de orígenes modestos que tiene como objetivo defender un mundo ahogado en clichés. En cierta manera, *Chrono Cross* es ese tipo de juego, pero también su reflejo inverso. Dentro de una cabaña, un pescador se jacta de los trofeos que adornan sus paredes, pero también confiesa preguntarse si su vida podría haber tomado otro rumbo. Parece un comentario peculiar dentro de un contexto que parece impermeable al cambio, como un mosquito en ámbar. Hay otros detalles de irrealidad en el muelle, en el que la enamorada de Serge, Leena, vigila a sus hermanos mientras juegan. Mientras te acercas, un niño salta al agua. Si te vas y vuelves a la aldea, le verás dar ese mismo salto una y otra vez.

Entonces llega el giro inesperado. Tras la búsqueda de unas escamas de dragón de Komodo para hacerle un collar a Leena, te encuentras con ella en una playa remota y, súbitamente, el suelo empieza a licuarse bajo tus pies y una enorme ola te rodea. Cuando recobras el conocimiento, el mundo ha cambiado en muchos sentidos. Al volver a la aldea, el anciano de antes vuelve a saludarte, sólo que ahora no te conoce. Tu madre ha desaparecido, y tu cabaña es ahora un mugriento piso de soltero: en un detalle divertido, y absurdo, en tu habitación hay un dragón de Komodo que te cobra por dormir allí. La animada música del mapa se ha convertido en un lamento, y el nostálgico pescador se ha transformado en un enloquecido devoto de un ídolo de paja que cree que le protegerá contra lo impredecible de la vida. Aquel niño y sus cíclicos saltos al agua siguen igual, pero Leena ya no te reconoce, si bien musita que le recuerdas a alguien. Por sugerencia suya, sigues la costa hacia una tumba solitaria, en lo alto de un risco. El nombre grabado en la lápida es el tuyo.

Con dos décadas ya encima, *Chrono Cross* es una historia de realidades paralelas que incide en cómo la vida puede verse alterada por culpa del más mínimo cambio, generando anhelo y remordimiento entre dimensiones. Pero también aborda la extrañeza de darte cuenta de que lo que conoces podría haber sido de otra manera: una exploración de la mutabilidad que se da de bruces con la obsesión del juego con el mar. Las mazmorras a menudo parecen suelos marinos, repletos de estrellas de mar, conchas gigantes y montones de maleza. Grandes ciudades como Termina están adornadas con redes de pescador, cestas y remos, con esquifes flotando bajo los puentes mientras estás comprando. El título del juego flota en la pantalla de inicio sobre las arremolinadas vistas de un arrecife de coral, con pececillos jugueteando entre las opciones del menú. Incluso los combates parecen sumergidos en marejada, pues cada pantalla de pelea está imbuida de un campo de fuerza que, al mismo tiempo, refuerza las habilidades de su mismo elemento y se ve alterada por ellas. Pero, más allá de dicha aplicación táctica, crea la sensación de estar sumergido dentro del flujo de la marea.

Como tantos relatos de dimensiones alternativas, *Chrono Cross* a veces acaba embarullándose demasiado, con una segunda mitad atiborrada de chorradas cuánticas, varios McGuffins sobre la salvación/fin del mundo, y guiños obtusos a su predecesor, el referencial *Chrono Trigger* de 1995. Al jugarlo por primera vez, los fans del original debieron sentirse como si ellos mismos hubieran acabado en un universo paralelo. Teóricamente es una secuela, pero en realidad es más bien una vuelta de tuerca a los temas principales de *Chrono Trigger*, y el producto de una realidad en la cual *Final Fantasy VII* cambió para siempre el aspecto de los RPG comerciales. El director del juego, Masako Kato, había escrito y planificado argumentos para su antecesor, pero su experiencia como guionista en *FF VII* y en la odisea *mecha Xenogears* (que también arrancó como secuela de *Chrono Trigger*) resultó una gran influencia en *Chrono Cross*. Además, para cuando empezó el desarrollo, gran parte del equipo original estaba metido en otros proyectos, entre ellos el guionista Yuji Horii y el diseñador ▶

Hironobu Sakaguchi, creadores, respectivamente, de los *Dragon Quest* y *Final Fantasy* originales.

Una alteración creativa que salta a la vista, en combinación con el advenimiento de la asignación de memoria expandida del CD-ROM, en el salto de los paisajes cenitales de la SNES a los fondos llenos de detalles de *Cross*. Aunque se recuperan elementos clásicos de *Trigger*, como los movimientos especiales sincronizables, las zonas de combate se cargan de forma separada: se trata de niveles 3D que ofrecen gran variedad de ángulos. Sin embargo, lo que más separa a *Trigger* y a *Cross* es cómo conciben el tiempo. Mientras el juego para SNES juega con su propia línea temporal, incorporando aliados de periodos distintos para derivar en un ajuste de cuentas apocalíptico, *Cross* conserva el aquí y ahora, ofreciendo dos sorprendentes versiones del mismo. En lugar de conectar lo que es con lo que fue, como su antecesor, se centra en reconciliar lo que es con lo que podría haber sido. Cada personaje, objeto y lugar del juego tiene una versión luminosa u oscura: una estrella de rock que es del género opuesto en otro universo; una camarera hastiada contra otra que no ha renunciado a sus aspiraciones literarias; o una vasta extensión oceánica que, en un mundo, contiene unas enormes instalaciones futuristas, mientras en el otro no son más que ruinas.



Es mejor no emparejar personajes con rasgos elementales contrarios, pues, al alterar la química del campo de batalla para darle más poder a uno, debilitarás al otro.

maneces la piel de ese segundo personaje, para acabar volviendo a encontrarte con tus antiguos aliados hacia el final.

Lo que puede sonar muy sombrío, pero, en realidad, una de las razones por las que resulta un placer volver a *Cross* es porque suele ser muy divertido. Aunque esté inspirado por *Final Fantasy VII*, uno de los episodios más adustos de la franquicia, en espíritu está más cerca a *FF IX*, el cachondo del grupo. De ahí la desconcertante extravagancia de sus personajes reclutables, un total de 45, que basculan entre chefs furibundos, adolescentes en tutú y luchadores, hombres seta, homenajes encubiertos al Vega de *Street Fighter* y alienígenas blanditos que evolucionan dependiendo del elemento que empuñan. Pocos de ellos tienen la más mínima relevancia en la historia principal, pero son una compañía alegre, y muchos tienen trayectos existenciales muy emotivos. Pero también ofrecen un rango muy generoso de habilidades en combate, aunque la capacidad de conectarlas a la rejilla de elementos de cada personaje (a lo *Final Fantasy VIII*) implica que pueden ser intercambiables una vez que has desarrollado una buena estrategia.

El sistema de batalla es divertido y atractivo, pero también muy peculiar. Teniendo en cuenta el contexto en el

SUS PERSONAJES RECLUTABLES, 45 EN TOTAL, DESTILAN UNA DESCONCERTANTE EXTRAVAGANCIA: DE CHEFS FURIBUNDOS A LUCHADORES

Las misiones a menudo te impelen a presentarle a una persona a su *doppelgänger* para generar una catarsis o explorar ciertos temas, aunque atravesar dicha barrera dimensional no siempre resulta benigno. La mayor parte del desdoblamiento y la dislocación del juego se centra en la figura de Serge, que primero debe asumir una realidad en la cual es un anacronismo, y luego se ve obligado a dejar su propio cuerpo para acabar en otro moldeado por el temor a la pérdida. Un giro narrativo que da pie a un reseteo argumental a media partida, que te obliga a reunir a un nuevo grupo mientras per-



La historia es más disfrutable si interpretas sus símbolos y sutilezas psicológicas que si piensas en la trama, que es un cacao.



Esfuerzo adaptador
A diferencia de *Chrono Trigger*, que sí que apareció en versión PAL (y del que se han lanzado unas cuantas reediciones posteriores jugables por estos lares), en cambio por Europa no hubo manera de catar *Chrono Cross*. Bueno, sí la había: ponerle un chip a tu consola y hacerte con la versión NTSC. Eso sí, en perfecto inglés... Si bien muy bien adaptado por el director y traductor Richard Honeywood, que empezó en esto con *Final Fantasy VII*, y que tiene en su haber cuatro *FF* y tres *Dragon Quest*. La buena labor de Honeywood en *Cross* se hace evidente en su habilidad para encontrar equivalencias en inglés para todas las pequeñas sutilidades de la cultura japonesa, así como de sus mitos. De hecho, los personajes basculan entre acentos británico y yanqui.



Los interiores del juego son coloridos retazos de vida, llenos de detalles animados que, a veces, esconden hechizos coleccionables o pedazos de información.

que surgió, lo más provocativo es que se niegue a explicar su manejo del tiempo. Hay tres niveles de ataque, que llevan a que los golpes más poderosos tengan más oportunidades de tener éxito si van precedidos de otros débiles. Los ataques también provocan que el personaje gane rangos elementales y, con ellos, la habilidad de lanzar hechizos... Si bien estos reducen la resistencia, que se va rellenando mientras el resto de tus personajes actúa. Pero como, en un giro respecto a otros combates en grupo, tienes absoluta libertad para cambiar el orden de los ataques, puedes lanzar unos cuantos golpes débiles con uno de los tuyos para rellenar el medidor de resistencia de otro. No hay, por lo tanto, turnos, sino acciones que hacen avanzar el tiempo hasta que uno de tus enemigos pueda actuar, lo cual se acelera todavía más con los villanos peligrosos. Eso sí, no tienes indicación alguna de ello en pantalla, sino que tienes que calcular la frecuencia de acción de cada monstruo durante el mismo combate. Es un lío que rivaliza con el de *Resonance of Fate*, pero el esfuerzo de deducir el «reloj interno» de cada enemigo mientras divides el tiempo entre los miembros de tu grupo respeta, después de todo, la idea de unir arcos temporales dentro de su propia narrativa.

En el momento de escribir estas líneas, *Chrono Cross* es el último episodio de la serie. A pesar de la cálida recepción de crítica y fans, la franquicia se hundió en cuanto sus principales responsables pasaron página: algunos de ellos se unieron al nuevo estudio de Tetsuya Takahashi, Monolith Soft, para trabajar en secuelas no oficiales de *Xenogears*; otros se reorientaron hacia sagas más vendidas, como *Final Fantasy* o *Dragon Quest*. Square jugueteó con la idea de un tercer juego, *Chrono Break*, pero lo abandonó antes de anunciarlo, y los conceptos desarrollados para el mismo aparecerían en el juego para móviles *Final Fantasy Dimensions II*. Quizás a estas alturas sea demasiado pedirle a la compañía que se plantee volver a la serie, pero es difícil no ponerlo sobre la mesa, teniendo en cuenta el remake de *Final Fantasy VII* y la llegada de «juegos nuevos de estilo viejo» como *Octopath Traveller*. Si algún RPG japonés de los 90 se merece que lo rescaten de las mareas del tiempo, es este, uno de los más inteligentes, tristes y extraños jamás programados. ■

Los personajes no son precisamente chibis, pero son mucho más alegres que las deprimentes estrellas de las entregas de *Final Fantasy* para PS1.







JOSE ALTOZANO
«DAYO»

VOXEL
Ríos de tinta

Las reuniones de *youtubers* son un acto curioso: es raro presentarse a los demás y lo habitual es saludarse con un «¡hombre, al fin!» o empezando a hablar como si no pasara nada porque todos nos conocemos más o menos en este mundillo, aunque sea de nombre. Hay un trato de familiaridad y cercanía, y no seremos amigos de toda la vida, tampoco estamos aquí para confesar nuestros peores demonios, pero hay un ambiente de relajación, compañerismo, de que estamos todos muy a gusto porque, hasta cierto punto, todos nos conocemos. Todos somos fans de alguien, hemos visto los vídeos de otra persona.

Cuando, hace unas semanas, se supo de la muerte de Fran Pinto «Pinjed», redactor de AnaitGames, expliqué que apenas había tratado con él. Registrado en mis mensajes directos de Twitter hay dos breves conversaciones, una en 2016 y otra en 2018. Intercambiamos tres o cuatro frases y ya está; no hay un «hola» ni un «encantado de conocerte». La primera frase es, y cito, «coño, no me deja enviarte un enlace». Ni recordaba por qué decía aquello, pero un click en el siguiente mensaje, el susodicho *link*, hace saltar la chispa: un podcast titulado «el estupendismo de Anait». Creo que era algo sobre que criticaban a Pinjed llamándole pedante o algo del estilo, que en esa página eran unos pajas que estaban encantados de haberse conocido a sí mismos.

A mí me gustaban esas pajas.

Si me preguntas cuáles son mis tres periodistas de videojuegos en español favoritos, sin titubear responderé que Víctor «chiconuclear», Fran «Pinjed» y Enrique Alonso, este último de Eurogamer. Son mi Santa Trinidad, y sobre todo estos dos primeros me guiaron, lo supieran o no, a la hora de aprender a escribir sobre este hermoso medio. Creía y aún sigo creyendo que daba igual lo que pudiera escribir, en Anait lo harían mejor, y Pinjed estaba ahí arriba, con cada texto ofreciendo una nueva joya, una reflexión imprevista, una frase inteligente que añadía contexto y sabiduría a lo que ya creía saber. Menudo asco, qué cabrón. No llegué a conocer personalmente a Fran Pinto, pero admiraba a Pinjed.



Me encanta ver una película que me rompa, escuchar música que me haga desaparecer, leer un texto tan bueno que me dé rabia

Y la trascendencia que emana de la admiración es algo que me obsesiona. Me lleva obsesionando desde que, hace muchos años, en secundaria, leyese que un escritor cuyo nombre os voy a ser honesto, no recuerdo, escribía que su padre no había muerto sino que viviría una segunda vida, la del recuerdo. Mi objetivo siempre ha sido alcanzar ese punto, que se me eche de menos cuando parta y que haya gente que quiera continuar lo que yo he empezado, lo que yo he impartido. Esto es así porque disfruto con la fascinación del talento y la confianza de los demás; me encanta ver una película que me rompa, escuchar música que me haga desaparecer, leer un texto tan bueno que me dé rabia.

Pinjed formaba parte de este proceso.

Dice el meme que «la ciencia no se hace, hay que hacerla»: el progreso no llega porque así lo ordene la entropía sino que somos nosotros quienes debemos liderar la carga. Y Pinjed estaba ahí; antes de que yo fuese periodista, era lector, e incluso ya dentro de la profesión sabía que no quería estar quieto. Quería aprender, contribuir al medio con mis textos, mostrar al mundo que el videojuego era un arte, y Pinjed ya lo estaba haciendo como si fuera lo más natural del mundo. Era un faro que me indicaba el camino, uno de introspección, de mirar hacia dentro y a los lados en vez de al frente, porque hay más en un videojuego que la propia obra: su contexto, sus emociones, su mensaje, sus formas. Y él lo entendía. Más que entenderlo, sabía comunicarlo con habilidad. Escribo este texto sin saber si merece la pena y temiendo que sea un desvío constante y un Homer Simpson dando vueltas mientras grita «cuac cuac» frente al Señor Burns, pero él tenía un secreto para hilar frases y juntar letras y que daba gusto leerlo. Soy incapaz de saber por qué, pero funcionaba; había una agudeza en sus textos que yo no era capaz de destilar. Solo podía odiarle porque yo escribía sobre cualquier cosa y después llegaba él para enseñarme cómo trabajaban los profesionales. Me hacía sentir humilde.

Hizo todo esto sin tener que decirme una sola palabra. Otros se han despedido de él como amigo, pero yo solo puedo decirle adiós a un profesional, uno de los grandes que estaban tirando de este medio y esta labor, la crítica, la editorial, con suficiente fuerza para arrastrarnos a todos. Nos marcaste con tus textos y, ahora que ya no estás, el videojuego pierde una voz que resonaba con fuerza y decisión. Y todo está callado. Demasiado. ■


00010>
9 772565 198003